

Når pikslene bestemmer. Kan et dataspill styre en familie?

*Et studiet av konfliktene et problematisk dataspillbruk
kan skape i familiegrupper.*



Trond Steinsvoll Børsum

En masteroppgave i Medievitenskap ved Institutt for Medier og
Kommunikasjon, Universitetet i Oslo.

Dato: 28.09.2012

Sammendrag

Dataspill som hobby har opplevd en voldsom økning i popularitet over de siste årene. Med denne økte populariteten ser mange foreldre ut til å være bekymret for sine barns dataspilling. Denne oppgaven forsøker å beskrive hvilke konflikter som kan oppstå og hvilke endringer som kan skje i en familie med en "problemspiller". Mye tyder på at kjernen til mange av konfliktene som oppstår er en ulik verdivurdering av dataspilling. Når noen anser det å spille dataspill som isolerende og bortkastet tid, mens andre ser på det som en svært verdifull og sosial aktivitet vil det oppstå konflikter. Engasjementsnivå viser seg å være en viktig faktor i spillerens bruksmønster og det kan virke som deler av det som ses på som en avhengig atferd, bare er et høyt engasjementsnivå og ineffektive tidshåndteringsevner. Måten dataspill mediet brukes på kan kanskje også være et uttrykk for et moderne mediekonsum og kanskje til og med et individualisert, demokratisk samfunn.

Abstract

Video games have become highly popular over the last couple of years. With this increase in popularity it appears that many parents are becoming worried about their kids video game habits. This thesis aims to describe which conflicts occur and which changes happen in a family with a "problem player". Much of the conflict surround video games is at its core because of a differing value assessment of video games. When one member of the family sees video games as isolating and a timewaster, while another sees it as highly social and valuable, conflict is almost inevitable. Level of engagement also appears to be an important factor in a player's behavioral pattern, and some of what is typically viewed as addictive behavior is merely a high level of engagement and ineffective time management skills. At the same time it is possible to view the way the video games medium is used as an expression of a modern media consumption and maybe even an individualized, democratic society.

Forord

Denne oppgaven har vært fokuset mitt siden før jeg begynte på masterstudiet og det har vært utrolig givende å få jobbe med et så spennende og utforsket emnet som akkurat dette.

Først og fremst vil jeg takke veilederne mine. Faltin Karlsen (H10 - H12) for uvurderlig hjelp som veileder, samtalepartner og kritiker både før, under og forhåpentligvis etter masteroppgaven. Gunnar Liestøl (V12/H12) som veileder og ikke minst som sikkerhetsventil i innspurten.

Jeg hadde aldri klart å gjennomføre dette uten min kone Elin. Det er hun som i sin tid påpekte at dataspill faktisk var noe jeg kunne jobbe akademisk med, hun som har gitt meg mange av ideene til utgangspunkt for oppgaven og hun har gjennom hele prosessen støttet meg, hjulpet meg gjennom de tøffere periodene og ryddet i hodet mitt når jeg ser meg blind på eget stoff.

Jeg vil takke både Kjersti og Asbjørn for uvurderlig gjennomlesning av oppgaven. Tilbakemeldingene deres har hjulpet meg å løfte oppgaven både språklig og akademisk.

En takk til Torgny for å orke å høre på meg og for kontinuerlig reality checks gjennom prosessen.

En stor takk til alle informantene mine!

Og til slutt en takk til alle som har orket å høre på meg prate om oppgaven de siste 2 årene.

Oslo, september, 2012

Trond Steinsvoll Børsum

Innholdsfortegnelse:

1. Innledning.....	s.1
1.1 Problemstilling.....	s.1
1.2 Tema og analyseobjekt.....	s.1
1.3 Teoretisk utgangspunkt.....	s.2
1.4 Metode og empiri.....	s.3
1.5 Målsetning for analysen.....	s.3
 2. Begrepsavklaring.....	 s.7
 3. Tematisk anslag.....	 s.11
3.1 Hvorfor er det interessant å skrive om dette nå?.....	s.11
 4. Avhengighetsdebatten.....	 s.15
4.1 Den akademiske debatten om lidelsen.....	s.15
4.2 Eksisterende diagnosekriterier.....	s.17
 5. Metode.....	 s.21
5.1 Valg av metode.....	s.21
5.2. Den Virtuelle etnografiske undersøkelsen.....	s.22
5.2.1. Etnografiske studier.....	s.22

5.2.2. Det virtuelle etnografiske studiet.....	s.23
5.2.3. Styrker og svakheter ved etnografiske studier.....	s.23
5.2.4. Etiske utfordringer.....	s.29
5.2.5. Metodens egnethet.....	s.31
5.2.6. Beskrivelse av caset World of Warcraft.....	s.31
5.2.7. Erfaringer fra studiet.....	s.34
5.2.8. Hva utløste problemspillingen for <i>meg</i> ?.....	s.35
5.2.9. Hvordan påvirker dette validiteten av dataene mine?.....	s.38
5.3 Kvalitative forskningsintervjuer.....	s.41
5.3.1. Semi-strukturerte forskningsintervjuer.....	s.41
5.3.2. Syv steg i et forskningsintervju.....	s.42
5.3.3. Hvordan skaffet jeg meg tilgang til informantene.....	s.47
5.3.4. Beskrivelse av Informantfamiliene.....	s.48
5.3.5. "Bukkene Bruse - syndromet".....	s.50
6. Analyse av informantintervjuene.....	s.53
6.1 Avhengighetsbegrepets plass i diskusjonen.....	s.53
6.2 Spillerens egne refleksjoner over spillingen.....	s.57
6.3 Forskjellig kjønn, forskjellig tilpassningsstrategi?.....	s.60
6.4 Dialog og forhandlinger.....	s.62
6.5 Familiens bekymringer.....	s.65
6.6 Er dataspill alene ansvarlig?.....	s.69

7. Drøftinger av funnene.....	s.71
7.1 Konkrete endringer som en følge av spillingen.....	s.71
7.1.1 Felles for familiene.....	s.71
7.1.2 Familiespesifikke endringer.....	s.72
7.2 Mulige Kjønnforskjeller.....	s.73
7.2.1 Presisering om mulige kjønnforskjeller.....	s.73
7.2.2 Moderne mødre i gamle kjønnsroller.....	s.74
7.2.3 Identitet som dataspiller.....	s.75
7.3 Engasjement som faktor i overspilling.....	s.77
7.3.1 Definisjonsproblemet.....	s.77
7.3.2 Engasjement og diagnostisering.....	s.77
7.4 Ulike verdivurderinger av dataspill.....	s.78
7.4.1 Culture Capital og Gaming Capital.....	s.78
7.4.2 Tidkrevende spilling.....	s.80
7.4.3 Domestisering.....	s.81
7.4.4 Dataspill som lek og underholdning.....	s.82
7.4.5 Mediepanikk.....	s.83
7.4.6 Tilpassinger, forhandlinger og resolusjon.....	s.84
7.4.7 Mikro- og Makrodomestisering.....	s.87
7.4.8 Verdier er ikke likeverdige.....	s.88
7.4.9 Selvregulering og mediefragmentering.....	s.89

7.4.10 Domestisering og diagnostisering.....	s.90
7.5 Dataspill som konfliktutløser.....	s.91
7.6 Individuelt tilpasset mediekonsum.....	s.92
7.6.1 Hver informant, sitt konsum.....	s.92
7.6.2 Samfunnets trender.....	s.93
8. Oppsummering.....	s.95
9. Appendiks.....	s.99
9.1 Intervjuguide.....	s.99
9.2 Oversikt over informantfamiliene.....	s.105
Litteraturliste.....	s.107

1. Innledning

1.1 Problemstilling

“Hvilke konflikter kan forekomme i familiegrupper, dersom en i familiegruppen utviser et problematisk dataspillkonsum og hva karakteriserer disse konfliktene?”

1.2 Tema og analyseobjekt

Dataspill har utviklet seg til et fenomen som ser ut til å volde mange foreldre bekymring. De er bekymret for måten barna deres bruker dataspill på, og det kan til stadighet lese i aviser¹ om folk verden over som blir så oppslukt av dataspillene at de mister kontakt med omverden. I Norge er det mye bekymringer knyttet til overforbruk av dataspill. Uvissheten om mulige skadevirkninger gjør også sitt for å holde liv i bekymringene og “dataspillavhengighet” er blitt et meget aktuelt tema i den norske offentligheten.

Jeg ønsker å undersøke hvilken, om noen, innvirkning det har på familiegrupper at en, eller flere, i gruppen har et potensielt problemskapende dataspillbruk.

I denne masteroppgaven vil jeg bruke begrepet `problemskapende dataspillbruk`, fremfor “dataspillavhengighet”. Jeg kommer til å redegjøre mer for både dataspillavhengighetsbegrepet og hvorfor jeg ikke bruker det i kap 4.

Da MMORPG (Massively Multitplayer Online Roleplaying Games) er den formen for dataspill som det er mest kontroverser rundt, ønsker jeg å fokusere på denne sjangeren av spill, fremfor andre (som social games, enspillere eller casual games). Dette er også en sjanger som ofte

¹<http://www.aftenposten.no/nyheter/uriks/Taiwansk-18-aring-dode-etter-40-timers-dataspill-6944429.html>

krever en større tidsinvestering enn andre spill noe som kan føre til en større sannsynlighet for et problemskapende spillbruk.

Primær empiri vil være data samlet fra intervjuer med medlemmer av familiegrupper der en eller flere av medlemmene har et potensielt problemskapende spillforbruk. Fra denne typen data håper jeg på å kunne kartlegge om noen tilpassningsmekanismer trer i kraft når et eller flere familiemedlemmer spiller for mye og hvilken effekt et medlems spillforbruk kan ha på resten av familien.

1.3 Teoretisk utgangspunkt:

For å skape noen rammer for hva som er problemskapende dataspillbruk, kommer jeg til å benytte meg av forskningsdata hentet fra psykologi og medievitenskap. En som har bidratt mye på dette feltet er Mark Griffiths² som har jobbet med å trekke paralleller mellom problematisk dataspilling og pengespillavhengighet (Griffiths 2005, Griffiths & Meredith 2009).

Videre er det foretatt en rekke studier av *meningsdannelse* i spillene og hvordan spillerne *bruker* spillet (Karlsen 2009; Mortensen 2003; Taylor 2006). Disse studiene, samt mitt eget virtuelle etnografiske studiet, vil være med på å informere utgangspunktet for intervjuguiden min. Ved å skaffe meg en ide om hvilket meningsunivers som dannes av spillerne i spillet, vil jeg ha et bedre bilde av hva jeg skal spørre om.

Jeg kommer i tillegg til å bygge på sosialpsykologiteori vedrørende grupper, gruppedannelse og familiegrupper (primært Forsyth 2006 og Cheung & Lee 2010).

Til slutt vil jeg også benytte domestiseringsteori (Ask, 2011; Silverstone & Hadden, 1996) og teorier knyttet til spills symbolske verid (Consalvo, 2007; Castronova, 2003).

² Chartered Psychologist and Director of the International Gaming Research Unit ved Nottingham Trent University

1.4 Metode og empiri

I denne oppgaven har jeg benyttet meg av kvalitative metoder. Jeg har gjennomført semi-strukturerte forskningsintervjuer med medlemmer i 4 familier. Jeg har også foretatt et virtuelt etnografisk studie av onlinerollespillet WoW (heretter referert til som WoW).

Som kriterier for informantfamiliene har jeg satt at minst ett medlem i familien må ha uttrykt bekymring for spillforbruket til et annet medlem i familien. Dette lar meg sile ut familier der spillingen ikke utgjør et problem, og familier som kanskje ikke er klare til å snakke om spillingen som et problem.

Videre har det også vært viktig at jeg ikke har et for personlig forhold til familien. Jeg visste at jeg kom til å forsøke å finne familier gjennom mine bekjentskaper, men jeg ville sørge for at familiene var bekjente av bekjente. På denne måten var det mindre mulighet for personlig bias i intervjuene og det ville være lettere å opprettholde en viss objektiv distanse til informantene. Samtidig kan det at jeg ikke kjenner informantene personlig minske sjansene for at en allerede eksisterende relasjon mellom informantene og meg selv, reduserer validiteten av innsamlet data.

1.5 Målsetning for analysen:

Dataspill er ikke et nytt fenomen. Disse spillene har eksistert i en eller annen form i over 40 år, men det er ikke før de siste 10 år at spillene har blitt en etablert del av "mainstream-kulturen". Mengden forskning på feltet har vokst i takt med denne utviklingen, men det er fortsatt store deler av fenomenet som ikke er kartlagt.

Problemskapende dataspillforbruks innvirkning på familiegruppen kan analyseres fra mange perspektiver. Jeg har i denne oppgaven valgt å fokusere på følgende temaer:

- Hvordan inngår avhengighetsretorikken i deres forståelse av fenomenet?
- Hvordan beskriver familien sine egne konkrete bekymringer vedrørende fenomenet?
- Fører dataspillingen til en omlegging av hverdagsrutiner i familiene?
- Hvilke konflikter knytter familien til dataspillingen og hva karakteriserer disse konfliktene?

I analysearbeidet av materialet mitt foretokk jeg etter hvert en fokusjustering. Originalt hadde jeg tenkt å se på hvilke konkrete endringer som skjedde i familiedynamikken som et resultat av dataspillingen. Det viste seg å være svært vanskelig å knytte spesifikke endringer til dataspillingen og arbeidet med å isolere ut mulige tredjevariabler ville vært svært omfattende, hvis det i det hele tatt hadde vært mulig. Samtidig fant jeg en interessant tendens i datamaterialet mitt. Kjernen til de fleste konfliktene rundt dataspillingen, så ut til å være knyttet til en ulik oppfatning av dataspillingens iboende verdi. Takket være fleksibiliteten i mine valgte metoder, endret jeg fokuset i analysen, slik at denne verdikonflikten har fått en mer fremtredende plass. For å beskrive denne verdikonflikten så godt som mulig har jeg blant annet tydd til domestiseringsbegrepet, slik Ask (2011) benytter det, og en forståelse av verdibegrepet knyttet til dataspilling (Gaming Capital) hentet fra Consalvo (2007).

Det foregår for øyeblikket en diskusjon rundt problemskapende dataspillforbruk i flere akademiske fagmiljøer. Spesielt innen psykologien er det en debatt om hvor vidt "dataspillavhengighet" kan betegnes som en sinnslidelse eller ikke. Jeg kommer til å vurdere min empiri i lys av denne pågående debatten da denne debatten er høyst relevant for forståelsen av fenomenet.

Jeg kommer også til å inkludere en kort redegjørelse for denne akademiske debatten i selve oppgaven.

2. Begrepsavklaring

Gjennom oppgaven tar jeg i bruk noen begrep som brukes i dataspillkulturen, er vanlige innen psykologi forskningen eller som kanskje brukes på andre måter i dagligtale enn jeg bruker dem her. Jeg vil i dette kapittelet forsøke å redegjøre for disse begrep som ikke er akademiske men som ikke nødvendigvis er allment kjente.

Onlinespill / Flerspiller onlinespill

Et dataspill som spiller med en internettforbindelse. Disse spillene spilles sammen med eller mot andre spillere og har ofte en vedvarende progresjon på tvers av spillsesjoner. De har også ofte vedvarende spillverdener, slik at spillerne alltid har noen å spille med eller noe å gjøre når de ønsker å spille.

Problemskapende dataspillbruk / Problematisk spilling / Problemspilling

Når jeg bruker `problemskapende dataspillbruk`, eller lignende betegnelser, så sikter jeg til et spillmønster som fører til problemer i spillerens hverdag. Disse problemene kan være alt fra mindre sosial omgang og friksjon internt i familien, til dårligere prestasjoner på skole eller jobb.

Dataspillavhengighet

En hverdagsbetegnelse på et problematisk bruksmønster av dataspill. Assosieres ofte med høy tidsbruk, neglisjering av andre aspekter av spillerens liv, og en generell tilstand der dataspillingen dominerer vedkommendes liv i så stor grad at personen lider under dette.

DSM-IV / DSM-V

Diagnostic and Statistic Manual of Mental Disorders - utgave IV / utgave V. Dette er manual, publisert av den amerikanske psykiatriforeningen (APA) som inneholder et standardisert språk og sett med målekriterier for kartlegging av sinnslidelser.

ICD-10

International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems er et diagnose- og klassifikasjonssystem som er utgitt av Verdens Helseorganisasjon. Systemet inneholder diagnosekriterier for både fysiske og psykiske helseproblemer.

Mediet / medium

I denne oppgaven bruker jeg mediet som en betegnelse på teknologiske formidlingsplattformer. Dette vil med andre ord si at aviser er et medium, dataspill er et medium og internett er et medium.

Bruker

En nyere betegnelse innen medievitenskapen, som bedre beskriver dagens mediekonsumenter. Den teknologiske utviklingen har ført til at de fleste er både konsumenter og produsenter av mediert innhold, dermed er betegnelsen bruker mer dekkende for hvordan mediet faktisk blir brukt.

Avatar

En digital representasjon som spilleren agerer gjennom. Dette er figuren spilleren styrer, og representerer ofte spilleren i spillverden.

Hardcore gamer

En betegnelse på noen som anser dataspill som en sentral del av sin identitet. Det assosieres ofte et sterkt konkurranse instinkt til denne betegnelsen og bruker gjerne av spillere som ønsker å skille seg ut som spesielt interesserte i dataspill. Ofte brukt som motvekt til "Casual gamer" som er en som spiller mer avslappet, og som kanskje ikke anser dataspill som så sentral for sin identitet.

Nettpersona

Nettpersona er en betegnelse på de personlighetskarakteristika som en person utviser i det virtuelle rom. Måten en bruker kan interagere på internett gir brukeren større mulighet til å kontrollere hvordan vedkommende fremstår i virtuelle arenaer. Denne kontrollen kan være bevisst eller ubevisst, men de fleste fremstår på en litt annen måte i det virtuelle rom, enn de ville i ansikt-til-ansikt interaksjoner. Nettpersona begrepet dekker også eventuelle avvik som kommer som et følge av mangelen på ikke-verbale kontekster (kroppsspråk, toneleie og lignende) i den virtuelle kommunikasjonen.

Familiodynamikk

Familiodynamikk et begrep som omfatter både hvordan måtene familiemedlemmene interagerer med hverandre og forholder seg til gruppen som en helhet. Tradisjoner, kommunikasjons former, atferdsmønstre og gjensidig emosjonell avhengighet er faktorer som kan påvirke familiodynamikken.

3. Tematisk anslag

3.1 Hvorfor er det interessant å skrive om dette nå?

Dataspill har de siste årene blitt en av de vanligste formene for mediebruk i den vestlige verden (Livingstone et. al., 2011). Rapporten EU Online 2 (Livingstone et. al., 2011) fant at 86 % av alle barn som brukte internett, brukte det blant annet til spilling av dataspill. Datamaskiner finnes i nesten alle hjem og dataspill har en lavere inngangsterskel enn noen sinne. Dataspillindustrien er nå på størrelse med filmindustrien og dataspill holder på å bli en del av "mainstream-kulturen"³⁴.

Med denne økningen i omsetning og utbredelsen av dataspill følger også bekymringer. På slutten av 90-tallet og begynnelsen av 2000-tallet var foreldre bekymret for at voldelige dataspill skulle føre til at barna deres ble desensitivisert ovenfor vold og ville ha lettere for å ty til voldshandlinger i hverdagen (Karlsen 2001). Selv om denne debatten innimellom dukker opp i nyhetsmedia og lignende ser den større bekymringen nå ut til å være tidsbruk. Blant de vanligste spillene er "onlinespill", altså spill som spilles med andre over internett. Både skytespillene (fps-spill som Call of Duty, Battlefield ol) og rollespillene (mmorpg spill som WoW, Age of Conan ol) nyter stor popularitet. Disse spillene krever en stor tidsinvestering, og mye tyder på at en del unge tilbringer mye tid på nettopp disse spillene. Mange foreldre er dermed bekymret for at barna deres fanges i spillene og ikke lenger bruker tid på skole, venner eller andre aktiviteter. Mange foreldre ser også ut til å være bekymret for at barna deres blir "avhengige" av spillene og kan få problemer senere i livet som et resultat av spillingen.

De forskjellige forskningsmiljøene rundt om i verden har begynt å ta denne problemstillingen på alvor. Det siste tiåret har det blitt foretatt en rekke studier av spillere, spillmønstre, spillkultur og spilleratferd. Det er

³ <http://gamerlive.tv/article/global-video-game-industry-sales-expected-top-112-billion-2015>

⁴ <http://seekingalpha.com/article/89124-the-video-game-industry-an-18-billion-entertainment-juggernaut>

blitt forsket på mulige "senskader" av spilling, mulige positive effekter av spilling og en rekke andre aspekter av spilleren og konsekvensene av spilling.

Det er derimot foretatt lite forskning på spillerens omgivelser, eksempelvis hvordan overdreven spilling kan påvirke spillerens nærmeste og hvordan spillerens nærmeste sosiale krets (familie / venner) eventuelt tilpasser seg spillerens atferd. Det er dette jeg ønsker å se på.

Det foregår en diskusjon både akademisk og i den bredere offentligheten om hvilke kriterier som skal brukes for å måle hvor vidt et spillmønster kan anses som problematisk eller ikke. Selv om det er lite konsensus om dette enda, kan det se ut som at en av måtene å måle dette på er i hvilken grad spillingen påvirker spillerens liv. Dersom spillingen fører til dårligere skoleprestasjoner, mindre sosial omgang, mindre familietid, dårligere jobbprestasjoner eller på andre måter reduserer spillerens "livskvalitet" er det lett å se på spillingen som problematisk.

Mark Griffiths (2005) har utformet 6 kriterier som spillerens spillmønster må oppfylle for å kunne klassifiseres som "avhengighet". Av disse 6 er 2 konkret knyttet til spillerens håndtering av sine omgivelser (*Salience* - spillet dominerer spillerens liv også utenfor "spilltid" og *Conflict* - det må oppstå konflikt med spillerens omgivelser: personkonflikt, jobbkonflikt, skolekonflikt og lignende). Dette peker på at samspillet mellom spilleren og omverden er et viktig element når man skal finne ut om et spillmønster er problematisk eller ikke.

Det uttrykkes også ofte bekymringer for konsekvensene av overdreven dataspilling. Mange spillere møter fortsatt bekymring eller manglende forståelse for dataspill som hobby, og mange spillere (inkludert flere i dette studiet) har uttrykt at dette er en særdeles negativ erfaring. De beskriver en situasjon der det fortsatt er stort stigma rundt dataspilling og dataspillere, og at de ofte møter negative holdninger til hobbyen deres.

"Jeg er jo litt annerledes enn Markus, jeg er jo litt sånn skap-wower. Det var ikke før i, skal vi si, i fjor høst en gang, at jeg sa til vennene mine at jeg og de i klassen min at jeg spilte wow da. Jeg prøvde liksom å holde det hemmelig. (Stian, spiller).

Denne bekymringen kan også føre til konflikter internt i familier, både fordi spillingen kan ha negative konsekvenser for spilleren og spillerens omgivelser, men også fordi ikke-spillerne i familien kan være bekymret for negative effekter av overspilling. Ved å begynne å kartlegge både noen av bekymringene folk har og hvilke, om noen, tilpasningsmekanismer som kan tre i kraft i familier, kan en prosess startes for å skape en mer dekkende situasjonsbeskrivelse.

4. Avhengighetsdebatten

Begrepet dataspillavhengighet dukker ofte opp i nyhetsmediene som en betegnelse på et skadelig dataspillforbruksmønster. Det brukes så ofte at det har fått en plass i manges dagligtale, og begrepet er så omfattende brukt at det er interessant å se hvordan familiene i studiet mitt bruker begrepet. Men i akademisk sammenheng er bruken mer problematisk. Det er nemlig ikke etablert en offisiell diagnose (hverken i DSM-IV eller ICD-10) kalt dataspillavhengighet. Men det foregår en debatt i flere forskjellige akademiske fagmiljø om nettopp dette fenomenet.

4.1 Den akademiske debatten om lidelsen

I forbindelse med oppdateringen av DSM-manualen som kommer i 2013 (DSM-V), er internett-avhengighet (med dataspillavhengighet som undergruppe) vurdert som en mulig ny diagnose. Det har foregått mye debatt rundt denne mulige diagnosen, ikke bare rundt kriteriene for lidelsen, men også om den i det hele tatt skal inkluderes. For øyeblikket er verken internettavhengighet eller dataspillavhengighet en del av de foreslåtte endringene av DSM-V, men APA (American Psychiatric Association) fremhever problematisk dataspillbruk som et emne som krever videre studier. Hovedargumentet for å utelate diagnosen fra neste oppdatering var blant annet mangelen på omfattende og avgjørende forskning på feltet. I tillegg var det et problem at internettavhengighet slik det antas å manifestere seg ikke passet inn i lidelseskategoriene i DSM.

I oppdateringen vil en rekke lidelser bli omkategorisert. Noe av det mest relevante for denne oppgaven er den mulige omklassifiseringen av pengespillavhengighet fra en impulskontrolllidelse til en ikke-substansrelatert atferdsavhengighet (Mitzner et.al. 2011). Denne nye kategorien vitner om et skift i den akademiske debatten rundt avhengighet. Tidligere har avhengigheter kun vært substansrelatert, med

andre ord var det nødvendig med en kjemisk komponent for at en person skulle kalles avhengig. Lidelser som pengespillavhengighet ble sett på som en manglende evne til å kontrollere visse impulser fremfor en avhengighet. Men med dannelsen av den nye underkategorien vil nå en rekke lidelser (for eksempel kleptomani, pyromani ol) muligens klassifiseres som en avhengighet. Internettavhengighet og dataspillavhengighet har nå potensielt andre lidelser som opptrer tilsvarende som det kan klassifiseres sammen med. Men det er fortsatt ikke avgjort at internettavhengighet skal kalles en lidelse. Selv om overkonsum av internett utviser noen av de samme karakteristikkenes som pengespillavhengighet og alkoholisme, innehar den også noen karakteristikk som problematiserer en diagnose.

Flere forskere hevder at betegnelsen internettavhengighet er misvisende, fordi Internett i seg selv ikke er en handling eller et objekt man kan bli avhengig av. Forskningsjournalisten Denise Caruso⁵ og forskeren Jonathan Bishop (2006) fremmer ideen om at Internett bør ses på som et sosialt medium eller et miljø, ikke en handling. Det vil potensielt være mulig å misbruke eller overbruke en handling på Internett, som chatting, internettauksjoner eller onlinespill, men Internett er først og fremst en plattform der disse handlingene finner sted. Det å betegne noe som en internettavhengighet kan føre til feil fokus i en behandlingsprosess og skape et galt bilde av sykdomsmønsteret.

Psykologen Kimberly S. Young, som i dag er direktør for Center for Internet Addiction Recovery, har lenge kjempet for at internettavhengighet skal anerkjennes som en medisinsk diagnose. Hun mener at internettavhengige lider av depresjoner, angstrelaterte lidelser og ofte søker tilflukt i en konstruert fantasiverden på Internett og skiller således ikke mellom spillverdener og andre sosiale og teknologiske tjenester (Young 1998).

⁵ <http://www.nytimes.com/library/tech/98/09/biztech/articles/14digicom.html>

En gruppe forskere gjennomførte i 2008 et metastudiet av forskning på internettavhengighet i 2008 (Byun et al. 2009). De konkluderte med at mesteparten av forskningen bygger på svak metodikk, har skjevt utvalg og utilfredsstillende operasjonalisering av begrepet internettavhengighet. Videre er det en tendens til at forskerne forutsetter at lidelsen eksisterer og dermed får en forutinntatt tolkning av egne data. En annen gruppe forskere argumenterer for at studier som påviser avhengighet *på* Internett heller enn avhengighet *av* Internett har sterkere belegg for sine konklusjoner (Yellowless & Marks 2007).

Et annet stort problem er den mulige samsykeligheten som kan finne sted. Psykiateren Jerald J. Block (2008) er blant forkjemperne for internettavhengighet som klinisk diagnose. Han støtter imidlertid dem som hevder at lidelsen er vanskelig å diagnostisere nettopp fordi det er en samsykelig lidelse. Samsykelighet vil si at internettavhengigheten opptrer i sammenheng med andre lidelser eller sykdommer, noe som innebærer at arbeidet med å skille ut symptomene for den ene lidelsen blir svært så vanskelig. På samme måte som overspising kan være en form for selvmedisinering mot depresjon, vil noen kunne ha et storkonsum av onlinespill som en måte fjerne seg fra konsekvensene av en underliggende klinisk lidelse. Denne samsykelighetsproblematikken er blitt trukket frem som et av argumentene for å utelate internettavhengighet fra DSM-V utgivelsen (Pies, 2009).

4.2 Eksisterende diagnosekriterier

Selv om dataspillavhengighet ikke er etablert som en diagnose i verken DSM eller ICD så er det flere forskere og behandlingsinstitusjoner som har laget egne diagnosekriterier. Det er også produsert en rekke tester og spørreskjemaer, ofte av varierende kvalitet, som forsøker å definere hva karakteristikkene av en dataspillavhengighet skal være.

Charlton og Danforth (2007) argumenterer for at modellen i DSM-IV for narkotikamisbruk og til en viss grad pengespillavhengighet ikke er egnet for diagnostisering av Internettavhengighet. Gjennom en større faktoranalyse hevder de å ha funnet et klart skille mellom bruk med avhengighetstrekk og bruk motivert av høyt engasjement. I 2002 brukte Charlton atferdsavhengighetsmodellen til Brown (Brown 1991, 1993) som grunnlag for å danne et sett kriterier for å skille mellom et avhengig dataspillbruksmønster og et engasjert dataspillbruksmønster.

Psykologen Richard Wood (2006) påpeker også at det ikke er sikkert at avhengighetskriteriene for pengespillavhengighet er overførbare til en eventuell dataspillavhengighets diagnose. Flere av kriteriene for pengespillavhengighet (eufori, toleranse og økt mentalt fokus) argumenterer Wood for at ikke er avvikende, men heller forventede og aksepterte aspekter av en engasjerende spillopplevelse. Han mener at et problematisk dataspillforbruk enten er et resultat av ineffektive tidshåndterings evner hos spilleren, eller at spillingen er et symptom på et underliggende problem som spilleren ønsker å unnslippe (Wood, 2006).

Jeg kommer til en viss grad til å forholde meg til Mark Griffiths (2010) 6 kriterier for at et spillmønster skal regnes som en dataspillavhengighet. Disse er en tilpassning av karakteristikkene for pengespillavhengighet og alkoholisme (Griffiths, 2010).

(1) *Salience* – This occurs when video game play becomes the most important activity in the person's life and dominates their thinking (pre-occupations and cognitive distortions), feelings (cravings) and behavior (deterioration of socialized behavior). For instance, even if the person is not actually playing on a video game they will be thinking about the next time that they will be.

(2) *Mood modification* – This refers to the subjective experiences that people report as a consequence of engaging in video game play and can

be seen as a coping strategy (i.e. they experience an arousing “buzz” or a “high” or, paradoxically, a tranquillizing feel of “escape” or “numbing”).

(3) *Tolerance* – This is the process whereby increasing amounts of video game play are required to achieve the former mood modifying effects. This basically means that for someone engaged in video game playing, they gradually build up the amount of time they spend online engaged in the behavior.

(4) *Withdrawal symptoms* – These are the unpleasant feeling states and/or physical effects that occur when video game play is discontinued or suddenly reduced, e.g. the shakes, moodiness, irritability, etc.

(5) *Conflict* – This refers to the conflicts between the video game player and those around them (interpersonal conflict), conflicts with other activities (job, schoolwork, social life, hobbies and interests) or from within the individual themselves (intrapsychic conflict and/or subjective feelings of loss of control) which are concerned with spending too much time engaged in video game play.

(6) *Relapse* – This is the tendency for repeated reversions to earlier patterns of video game play to recur and for even the most extreme patterns typical at the height of excessive video game play to be quickly restored after periods of abstinence or control.

En av de største utfordringene rundt kartlegging av internettavhengighet er at det ikke er selve atferden som er en indikator for avhengighet, men heller konsekvensene av atferden. Dette gjør det vanskelig å identifisere strukturelle trekk som kan generaliseres. Og uten generaliserbare strukturer kan man heller ikke opprette allmenngyldige diagnosekriterier.

Da dataspillavhengighet ikke er en etablert diagnose, kommer jeg i all hovedsak til å snakke om problemspilling, ekstremspilling eller overspilling i denne oppgaven. Jeg har valgt å definere et hvert spillmønster som har ledet til konflikter med sentrale aspekter av spillerens personlige liv, som

et potensielt problematisk spillmønster. I kraft av dette baserer jeg meg til en viss grad på diagnosekriteriene til Griffith. Uavhengig av problemspillingens posisjon som klinisk lidelse eller ikke, så er Griffith sine kriterier en god indikasjon på når et spillmønster kan klassifiseres som problematisk.

Spesielt står kriteriene Salience og Conflict sentralt i min oppgave selv om jeg ikke bruker disse begrepene eksplisitt. I analyseteksten (kap 6) viser jeg at mange spillere opplevde at spillet i perioder tok over store deler av oppmerksomheten og fokuset deres i de mer intense spillperiodene. Videre er konfliktkriteriet essensielt om man skal forsøke å klassifisere et spillmønster som problematisk. Det at dataspillingen skaper store problemer med familie, venner eller jobb/skole er en observerbar hendelse, og kan tillate en utenforstående observatør å karakterisere et spillmønster som problematisk.

5. Metode

5.1 Valg av metode

Jeg har i denne oppgaven valgt å benytte meg av kvalitative forskningsmetoder. I kontrast til kvantitative forskningsmetoder som befatter seg primært med målbare størrelser og kausalitetssammenhenger, forsøker kvalitative metoder å beskrive observerbare forhold i mellommenneskelig interaksjon.

"The key to understanding qualitative research lies with the idea that meaning is socially constructed by individuals in interaction with their world... Qualitative researchers are interested in understanding what those interpretations are at a particular point in time and in a particular context." (Merriam; 2002:3-4).

Målet for den kvalitative forskeren er å trekke ut det essensielle fra en stor mengde rådata, samlet gjennom samtaler med mennesker (fokusgrupper eller intervjuer), observasjoner av mennesker (naturalistiske eller deltagende) eller analyser av menneskeskapt materiale (dokumenter, bøker, filmer, dataspill)(Bordens & Abbott, 2005).

Kvalitative metoder, og spesifikt etnografiske studier og semi-strukturerte forskningsintervjuer egner seg særdeles godt for å avdekke min problemstilling. Fordi jeg i denne oppgaven er interessert i å beskrive den faktiske hverdagen til noen familier med et bestemt problem, trenger jeg forskningsmetoder som gir meg muligheten til å undersøke familiene i dybden (intervjuer). Og jeg trenger en metode for å skaffe meg kunnskap om fenomenet som defineres som problemet i familiene (etnografien av wow).

5.2. Den virtuelle etnografiske undersøkelsen

5.2.1. Etnografiske studier

Etnografiske undersøkelser, eller deltagende observasjon, er en kvalitativ vitenskapsmetode for datainnsamling.

"Ethnography is the study of people in naturally occurring settings or "field" by methods of data collection which capture their social meanings and ordinary activities, involving the researcher participating directly in the setting, if not also the activities, in order to collect data in a systematic manner" (Brewer, 2006:6 i Silverman, 2006:67). Forskeren trenger altså nødvendigvis ikke utføre handlingene som undersøkes selv, men må være en del av den sosiale settingen der handlingene foregår.

Etnografi er en kvalitativ forskningsmetode, benyttet spesielt mye innenfor sosialantropologi, sosiologi og en rekke andre humanistiske og samfunnsvitenskapelige fagfelt. I medievitenskapen har den vært i bruk en stund, og er et aktuelt verktøy i nyere tid, blant annet, ettersom internett har blitt så grundig integrert i samfunnet vårt. Fra starten av har internett tilrettelagt for kommunikasjon og samhandling, og dette har igjen ført til dannelsen av sosiale interaksjonsarenaer tilgjengelige for etnografiske feltarbeid (Paccagnella, 1997).

Innen medieforskning har etnografiske undersøkelser mange bruksområder. Enten det er undersøkelser av nyhetsredaksjoner eller diskusjonsforum på nettet, så er det mange arenaer der etnografimodellen kan være nyttig. Spesielt online etnografi har blitt mer benyttet i senere tid. Studiet av grupper i det virtuelle rom er særdeles interessant for mange medieforskere, da en stor del av mediekonsumet foregår over internett. I mange tilfeller er også onlinegrupper enklere å få tilgang til da gruppene ofte dannes på grunnlag av delte interesser fremfor geografisk eller kulturell nærhet

I et etnografisk studie forsøker forskeren å bli en del av eller delta i den observerte gruppens hverdagslige rutiner (bli en i gjengen). På denne måten håper man å oppnå at de observerte slutter å reflektere unødvendig mye over at de studeres. De vil selvsagt være klar over at forskeren er til stede, men om alle oppfattes som en del av gruppen agerer medlemmene av gruppen ut i fra gruppens normer og ikke andre sosiale normer eller kutymmer. Når dette skjer kan det gi forskeren unikt innblikk i gruppens dynamikk og medlemmenes atferdsmønstre.

5.2.2. Det virtuelle etnografiske studiet.

Det virtuelle etnografiske studiet benytter den etnografiske metoden i det virtuelle rom. Som nevnt har internett skapt en serie med virtuelle interaksjonsarenaer) og disse er av spesiell interesse for mitt prosjekt da jeg har valgt å studere onlinerollespillet WoW, et veletablert eksempel på nettopp en slik virtuell interaksjonsarena.

5.2.3. Styrker og svakheter ved etnografiske studier

Et etnografisk studie lar forskeren først og fremst observere mer naturlige interaksjoner i gruppen som skal studeres. Forskerens tilstedeværelse som et vanlig "medlem" av gruppen, vil ideelt sett gi forskeren tilgang til handlingsmønstre eller utvekslinger mellom gruppemedlemmene som ellers ikke hadde kunnet blitt observert. Et viktig aspekt av gruppedannelse er felles forståelse og felles referanserammer som ikke nødvendigvis er like tydelige for en utenforstående forsker. Gruppespesifikke termer, handlemåter, uskrevne regler og annen inter- og intragrupperdynamikk farger all interaksjonen i det sosiale rom. Som et aktivt medlem i gruppen, kan forskeren ta del i og observere gruppens særegne interaksjonsformer.

Poenget med metoden er ikke å se hvordan personer agerer når de er alene, men studere den spesifikke gruppedynamikken som den observerte gruppen har. Visse handlingsmønstre opptrer bare når gruppemedlemmene føler at de er i nærvær av likesinnede, og det er nettopp disse aktivitetene forskeren kan observere gjennom etnografien.

Selv om målet med et etnografisk studie er at deltagerne ikke skal føle seg observert, kan dette være særdeles vanskelig å oppnå. I de fleste tilfeller vet medlemmene av gruppen at forskeren er tilstede og dette kan fortsatt ha en innvirkning på atferden deres, men en styrke ved den etnografiske metoden er en reduksjon av denne effekten.

Det etnografiske studiet gir forskeren en nærhet til observasjonsobjektet, men denne nærheten kan også være en viss utfordring. Fordi forskeren observerer fra innsiden av gruppen, er det lettere å miste litt av den kritiske distansen og objektiviteten som trengs for god forskningsobservasjon. For å fordype seg i gruppens handlingsmønstre og interne dialog, må forskeren også til en viss grad fordype seg i gruppens normer og interne dynamikk. Noen handlinger eller verdier kan anses som selvfølgelige av gruppen, og det kan tidvis være vanskelig for forskeren å få med seg det selvfølgelige, usagte som skjer i gruppedynamikken. Det er her opptaksmuligheter "redder" forskeren. Ved å ta lydopptak, bilder, videoopptak eller omfattende feltnotater, kan forskeren i ettertid undersøke interaksjonene og forhåpentligvis oppdage undertoner eller nyanser i handlingsmønstrene som ikke nødvendigvis var åpenbare i situasjonen

På den annen side, gir nærheten en unik innsikt i gruppedynamikken. Ved å være en del av gruppen som observeres er forskeren i en posisjon til å observere fenomenene på nært hold. Denne nærheten kan ideelt føre til at forskeren blir klar over dypere nyanser i forskningsobjektet.

Det er også et poeng at ikke alle aspekter av gruppedynamikken eller gruppens underliggende mekanismer kan observeres. Motivasjoner og

indre refleksjoner er spesielt vanskelig å observere, selv om forskeren er en naturlig del av gruppen. Dette er et aspekt av observasjonsobjektet som oftest må dekkes av andre forskningsmetoder (som kvalitative intervjuer, spørreskjemaer eller tilsvarende).

Noen grupper eller sosiale arenaer er også utilgjengelige for ikke-medlemmer. Det kan være en lukket klubb, et område som er geografisk isolert eller andre faktorer som gjør at ikke-medlemmer ikke får innsyn i gruppens prosesser. Studier av kriminelle miljøer er et eksempel på grupper som det ikke er vanskelig å finne, men særdeles vanskelig å få tilgang til (Sheldon et.al. 1997; Sexton et.al., 2006). Disse vanskelig tilgjengelige gruppene kan være av stor interesse å studere, men tilnærmet umulig dersom forskeren ikke oppfattes som en del av gruppen. Dette kan gjelde for andre, mindre ekstreme grupper også, spesielt dersom gruppen føler seg angrepet eller ekskludert av "samfunnet".

I mitt tilfellet, kan for eksempel såkalte "hardcore" dataspillere (altså personer som anser dataspilling som en sentral del av hverdagen og personligheten sin) reagere negativt på at en utenforstående skal forsøke å "forske på dem". Dataspill er et hyppig diskutert emne i nyhetsmedier, og det kan tenkes at mange ville reagere veldig defensivt dersom en ikke-spiller hadde begynt å stille spørsmål om hobbyen deres. Men, dersom den som stiller spørsmålene er en "medspiller" er det større sjanse for at spilleren er villig til å prate mer nyansert om dataspill. Dersom jeg kan etablere en følelse av å "være på samme lag" som spilleren, og at jeg ikke er "ute etter" dataspill som hobby, så har jeg en større sjanse for å ha en meningsfylt samtale med spilleren.

Denne formen for kvalitativ forskning krever mye tid og ressurser for å gjennomføre. Bare det å bli akseptert i observasjonsgruppen kan ta alt fra dager til uker eller måneder avhengig av gruppen. Så kommer arbeidet med å bli en naturlig del av gruppen og forsøke å forstå gruppens dynamikk. Gjennom denne prosessen må forskeren dokumentere så mye

som lar seg gjøre, og gjøre seg løpende refleksjoner om forskningsprosessen. Alt dette fører ofte til store, potensielt uoversiktlige datamengder. Feltnotater, bilder, video, lydopptak og andre innsamlingsmetoder genererer store og differensierte datamengder som kan være vanskelig å finne helhet i.

Men det er nettopp denne differensierte datamengden som gir etnografen muligheten til å skape mer omfattende og detaljrike beskrivelser av observasjonsobjektet. Nyansene i datamengden kan gi forskeren unik innsikt i gruppedynamikken og føre til nye perspektiv på gruppens prosesser.

Etnografistudiet er også et sterkt utforskende og fleksibelt forskningsdesign. Med gode grunnprinsipper for studiet, lar etnografimetoden seg enkelt tilpasse nye utviklinger i forskningsprosessen, uten at utgangspunktet for studiet må endres. Om forskeren kommer over uventede aspekter av gruppen, kan disse enkelt innlemmes i studiet, og forskeren er ikke nødvendigvis låst i hvilke analysedimensjoner som dataene skal registreres på.

Det virtuelle etnografistudiet har visse egne utfordringer og styrker i forskningsprosessen. Det at en stor del av kommunikasjonen i det virtuelle rom foregår primært gjennom tekst er en kompliserende faktor. Mangelen på det ikke-verbale aspektet av kommunikasjonen gjør at nyansene i en utveksling kan være vanskelig å forstå. Uten en mer omfattende kontekst for en kommunikasjon kan det være lett for forskeren å feiltyde en utveksling mellom deltagerne i det virtuelle rom. Noe så enkelt som å kalle noen en *dust*, kan ha flere forskjellige betydninger avhengig av kontekst. Det kan være en regelrett nedsettende bemerkning, eller det kan være en måte å uttrykke nærhet på. Mye av dette innholdet hadde "vanligvis" blitt kommunisert gjennom kroppsspråk og betoning i en ansikt-til-ansikt utveksling, men i ren tekst kan budskapet være vanskelig å tyde.

Nå har det etter hvert utviklet seg egne tekstkoder for å kompensere for mangelen av ikke-verbal kommunikasjon (som smileys, forkortelser som lol og lignende), men det kan fortsatt være vanskelig å avdekke den dypere meningen i en utveksling. Det er her den virtuelle etnografien kan hjelpe.

Ved å bli en del av det virtuelle samfunnet som forskeren ønsker å studere, kan mye av dette underliggende innholdet i utvekslingene tas med i analysen av kommunikasjonen. Forskeren kan kanskje bli klar over at det er vanlig i nettopp denne gruppen å bruke nedsettende betegnelser på hverandre, eller at de to individene som kommuniserer har for vane å kalle hverandre dust, uten at dette ser ut til å reflektere en negativ relasjon, snarere tvert i mot, et uttrykk for en nærhet individene imellom.

Virtuelle samfunn er ofte lettere å observere skjult, enn fysiske samfunn. Mye av interaksjonen på internett ligger offentlig tilgjengelig, og kan således observeres uten spesiell tillatelse og uten at forskeren annonserer sin tilstedeværelse. Internettforum, blogger, kommentar felt og twitter / facebook (for noen) / sosiale nettverkstjenester (forkortet SNS, boyd & Ellison, 2007) er enkle å finne og tilgjengelige for offentligheten. Dette kan være med på å minimere observasjonseffekten på deltagerne i studiet, men presenterer også forskeren for en rekke etiske dilemmaer (se kap 5.2.4).

Noen andre arenaer er mer lukket. For eksempel krever WoW en registrert konto, og etter hvert et betalt abonnement på spillet. Dette er ikke spesielt vanskelig å skaffe til veie, men krever fortsatt mer enn de fleste SNS.

Fordi internett forbinder mennesker på tvers av landegrenser, gir det virtuelle etnografiske studiet forskeren muligheten til å skaffe seg informanter med bred geografisk og kulturell spredning.

Det er også mer akseptabelt å opprettholde en viss form for anonymitet på nettet enn i ansikt-til-ansikt møter. Dette er med på å gjøre det lettere

for forskeren å observere uten å påvirke interaksjonene, men fører også med seg et problem med demografiske data. Det er tilnærmet umulig å bekrefte deltagerens kjønn, alder, sosioøkonomiske bakgrunn og andre muligens relevante data. Dette er data som kan ha en innvirkning på visse former for undersøkelser, og forskeren har, i de fleste tilfeller, kun deltagerens egne uttalelser å basere seg på. Det er for eksempel ikke et ukjent fenomen at mannlige dataspillere lager seg en kvinnelig avatar i spillet, og later som om de egentlig er kvinner, fordi det øker sjansen for at andre spillere hjelper dem (Rosier & Pearce, 2011).

Denne graden av kontroll som deltagerne i det virtuelle rom har, kan også føre til andre problemer i studiet. Det vil være vanskelig for forskeren å vite sikkert om handlingene som utføres i det virtuelle rom er personens egne eller om det er et resultat av en konstruert persona. Fordi interaksjonen foregår digitalt, presenteres forskeren med et relativt forenklet bilde av personene han omgås.

Mye av kommunikasjonen på internett er av en slik karakter at det er lettere for deltagerne å kontrollere hvordan de fremstår. For å bruke termer fra Erving Goffman (1959), kan man si at skillet mellom backstage og frontstage er potensielt større enn i ansikt-til-ansikt interaksjoner. Det er vanlig å anta at personer endrer måten de opptrer på ut i fra den sosiale sammenhengen de agerer i, men det antas også ofte at disse endringene ikke alltid er like bevisste. Gjennom internett blir ofte deltagerne mer klar over muligheten til å kontrollere frontstage (altså hvilken rolle de innehar i interaksjonen og hvilke aspekter av selvet som presentere for omverden). Dette kan tidvis manifestere seg som en ekstrem utgave av selvet, enten i positiv eller negativ forstand.

Forskeren må altså ha en refleksjon rundt uttalelser som skjer i det virtuelle rom, og huske at ikke alle utvekslinger kan tolkes direkte, men at den større helheten må tas med i beregningen. Forskeren kan også omstille seg til at det er nettopp interaksjonen mellom nettpersonaene

som er interessant å studere. Fordi det ofte er samhandlingen mellom personaene som skaper det virtuelle rommet forskeren ønsker å studere, kan det tidvis være interessant å forholde seg primært til personaene, fremfor en antatt backstage.

5.2.4. Ethiske utfordringer

Det følger med visse etiske komplikasjoner ved et virtuelt etnografisk studie (Clegg Smith, 2004; Hine, 2005; Dingwall, 1980; Markham, 2004). Studiet finner ofte sted i grenselandet mellom det offentlige og private. Selv om mye av interaksjonen foregår i primært offentlig rom, oppfattes ofte arenaene som svært private og lukkede av medlemmene. Det var vært mange eksempler de siste årene der offentlige figurer ikke nødvendigvis tenker over at en rekke journalister overvåker politikere i sosiale medier, på jakt etter nettopp denne typen utsagn. Dette kan ses på som indikativt for en større trend, der mange personer anser SNS for en privat arena, og ikke tenker over at når noe først er lagt ut på internett, så er det ofte tilgjengelig for allmennheten.

Det er nettopp dette rommet, mellom det offentlige og private, som er gunstig for forskeren. For å kunne forske på visse fenomen må forskeren oppsøke ytringer som nettopp er private. Dette kan på en side anses som et tillitsbrudd og en utlevering av de observertes privatliv. Samtidig så foregår mye av dette i et offentlig rom, og det bør være en viss forventning at brukerne er klar over dette.

Et eksempel fra mitt virtuelle etnografiske studiet foregikk under et "dungeon-instansce" i spillet. Her jobbet jeg sammen med 4 andre (for meg) ukjente spillere for å nedkjempe en rekke monstre. Tidvis finner man mennesker som er komfortable med å snakke om det meste, og dette var et slikt tilfelle. Et par av de andre spillerne, som tydeligvis kjente hverandre, begynte å snakke om hvordan en av dem måtte forlate spillet om kort tid. Hans kone visste ikke at han spilte akkurat nå og han

måtte slutte før hun kom tilbake fra jobb, fordi hun var i mot at han spilte i det hele tatt. Dette førte til en diskusjon og spilleren viss kone var i mot WoW uttrykte sin misnøye med situasjonen i sterke vendinger, og var tydelig oppgitt for at hans kone ikke "lot ham spille WoW". Dette er informasjon og et samtaleemne som de fleste kanskje ville vært forsiktig med å diskutere med 3 vilt fremmede mennesker, men konteksten av spillet skaper en følelse av anonymitet som kan fasilitere denne typen private samtaler.

Gjennom dette studiet har jeg som forsker måttet reflektere over min posisjon i interaksjonen jeg har observert. Fordi det er en fare for overtramp fra min side, kreves det at jeg kontinuerlig setter spørsmålstegn ved min rolle, metode og etiske utgangspunkt (Markham, 2004). Spesielt har jeg forsøkt å benytte meg av noen av hjelpespørsmålene som stilles av Annette Markham (2004:800):

- What can we say we know about the Other when self, other, and the context may be constructed solely through the exchange of messages?
- How does the researcher's participation in the medium affect the identity of the participant and the shape of the culture?
- How can one balance the traditional scientific impulse to uncover the "real" while interacting with people who may or may not have any correspondence to their physical counterparts?

Dette har hjulpet meg å holde fokus, samt gitt retningslinjer for tolking av de interaksjonene jeg har vært del av gjennom studiet mitt.

Gjennom oppgaven har jeg tatt steg for å ivareta informantenes anonymitet. Alle vil bli referert til med pseudonym og sitater vil bli brukt på en slik måte at det er lite sannsynlig at noen vil kunne koble dem til opphavsmannen/-kvinnen. Jeg har også vurdert nytteverdien i sitatene opp mot alvorlighetsgraden av innholdet.

5.2.5. Metodens egnethet

Ut i fra metodens parametre, kan man se at ikke alle forskningsprosjekt bør benytte seg av metoden. Dataene som samles inn vil for eksempel ikke kunne besvare kausalitets spørsmål eller avdekke noe av statistisk verdi. Men, til mitt formål, egner metoden seg godt.

Først og fremst skaffer den virtuelle etnografien meg en felles referanseramme med mange av informantene mine. Mange av menneskene jeg intervjuer senere i studiet har enten spilt/spiller WoW eller er i nær familie med noen som har spilt/spiller. Videre gir det etnografiske studiet mitt meg viktig informasjon til bygging av intervjuguiden. Den nærgående kunnskapen min om spillet gjør at jeg kan identifisere noen av områdene der spillingen potensielt kan komme i konflikt med andre aspekter av spillerens liv. Jeg skaffer meg også personlige erfaringer med spillets mekanismer og en innsikt i spillerkulturen.

5.2.6. Beskrivelse av caset World of Warcraft

I mitt tilfelle har jeg valgt å foreta et virtuelt etnografisk studie av Onlinespillet World of Warcraft. Dette er et onlinerollespill (MMORPG), og er et av de største av sitt slag. Spillet foregår i en virtuell verden der spillerne enten samarbeider eller motarbeider hverandre, og tilstedeværelsen av andre spillere er et sentralt element av spillet. På det meste hadde spillet over 12 millioner spillere, men er nå nede i litt over 10 millioner.

Spillverden er fordelt på en rekke servere. Disse inneholder nøyaktige kopier av den samme verden som operer parallelt. Så alle spillere agerer i samme omgivelser, møter de samme utfordringene og utfører de samme oppdragene, men spiller ikke nødvendigvis i samme virtuelle rom. Hver server har et begrenset antall plasser tilgjengelig, slik at det ikke opererer

for mange spillere i samme verden. Verken verden eller serversystemene hadde fungert dersom alle spillerne kunne logge seg på samtidig i samme virtuelle verden. Det finnes spill som ikke splitter seg over flere servere på denne måten (EVE-online blant annet) men de fleste onlinerollespill bruker servermodellen. Noen servere har også egne sett med regler. I utgangspunktet kan ikke spillere angripe hverandre uten at begge er enige om at de skal gå en "duell" eller at de er i designerte kampområder. På visse dedikerte PVP (player versus player) servere kan spillere angripe hverandre nesten hvor som helst i spillverden. Det er også noen servere som er dedikerte RPG (Role Playing Game) servere. Her forventes det at spillerne ikke bryter mot spillfiksjonen når de prater i chatten med hverandre og holder seg in-character (altså snakker som om de var avataren sin ikke spilleren bak avataren).

I spillet skaper spilleren seg en avatar, som vedkommende agerer i verden gjennom. Denne avataren har en rekke forskjellige karakteristikk som spilleren velger, deriblant utseende, rase og klasse. En av de viktigere karakteristikkene er avatarens klasse, da denne bestemmer hvilke funksjoner spilleren kan fylle i løsningen av de forskjellige oppgavene i spillet. Det vanligste kooperative er å nedkjempe monstre i avgrensede områder (kalt instances eller raids). Her kan spillere fylle en av 3 funksjoner, og de vanskeligste områdene krever at spillerne har et godt grep om egen funksjon og evner å samarbeide.

Et av målene i spillet er en progresjon mot topp-nivået av spillet. Avatarens ferdighetsnivå øker gradvis fra 1 til 85. Dette brukes som et mål på hvilke utfordringer i spillet avataren skal kunne håndtere. Men progresjonen slutter ikke nødvendigvis når avataren når nivå 85. Det er fortsatt en rekke måter å utvikle karakteren videre, primært gjennom utstyr man kan skaffe seg. Det er også en rekke andre utfordringer som spilleren kan gjøre for å utvikle karakteren sin videre. Spillet slutter heller ikke på noe tidspunkt. Uansett når man logger seg på spillet, så er det

noe for spilleren å gjøre. Og utvikleren Blizzard kommer med stadige oppdateringer som legger til nytt innhold.

Mitt virtuelle etnografiske studie foregikk på serveren Bronzebeard. Jeg skapte meg en menneskelig "warlock", en klasse som spesialiserer seg på dps (damage per second, fokus på å forårsake skade på motstanderne) og valgte å spille på en "normal" server.

Jeg valgte en normalserver for at min opplevelse skulle bli så "vanlig" som mulig.

Jeg valgte å dokumentere studiet primært gjennom dagboklignende logger og en rekke skjermbilder. I begynnelsen loggførte jeg etter hver enkelt spillsesjon, men etter hvert loggførte jeg primært på slutten av uken og dersom jeg opplevde noe interessant eller uvanlig. Jeg søkte meg til forskjellige "laug" og forsøkte å ta del i de forskjellige spillopplevelsene som er å finne i WoW. I noen perioder jobbet jeg mer eller mindre alene, med "quest" i den større verden, og andre ganger fokuserte jeg på samarbeid med andre enten i instances eller i gruppe-quest. Etter å ha vært del i noen forskjellige laug valgte jeg et som jeg siden har brukt en god del tid hos. Her jobbet jeg med å innordne meg som et anerkjent medlem av lauset, og jobbet jeg å opprettholde samholdet og tilhørigheten et laug kan generere.

Det var ikke mange jeg fortalte at jeg var forsker. Om jeg ble spurt hva jeg drev med, svarte jeg alltid ærlig og brukte en del tid i spillet på å snakke med andre spillere om nettopp dette. Jeg tok derimot sjeldent initiativ til å snakke om det og møtte dermed de fleste som en hvilken som helst annen spiller. Lederne for de forskjellige lausene jeg har vært medlem av ble gjort klar over at jeg bedrev et studie av spillet, og de var alle enige om at det ikke var nødvendig å fortelle alle om dette, så lenge jeg oppførte meg pent og ikke "utleverte" noen i lauset.

5.2.7. Erfaringer fra studiet

I denne oppgaven er mine personlige opplevelser og refleksjoner fra spillet en viktig del av analysen og grunnrammene for intervjuene. I den virtuelle etnografien bygger jeg på egne erfaringer for å avdekke aspekter ved analyseobjektet. Denne formen for introspeksjon lar meg studere spillopplevelsen fra en brukers ståsted. For å sette mine opplevelser i riktig perspektiv bør jeg også kort redegjøre for min bakgrunn med det primære analyseobjektet (dataspill). Uten en klar kontekst vil mine personlige erfaringer her være ufullstendige og mindre relevante for forskningsarbeidet.

Jeg ble først opptatt av dataspill i 8-års alderen, fikk en egen datamaskin for å kunne spille spill ved fylte 10 og har hatt dataspill som en konstant del av livet siden. Jeg har til og med byttet fakultet for å kunne studere dataspill. Jeg har en bachelor i sosialpsykologi, men skriver nå en master i medievitenskap fordi det er mer kunnskap om og større muligheter for å studere dataspill ved Institutt for Medier og Kommunikasjon enn på Psykologisk Institutt.

Selv om dataspill har vært en kilde til mye glede opp gjennom årene, har jeg også hatt mine problemer. Jeg har brukt mye penger på dataspill, dataspillkonsoller og datamaskiner for å kunne spille dataspill. Og jeg har også brukt mye tid på dataspill. I løpet av et år på videregående skole tilbrakte jeg sannsynligvis mer tid hjemme og spilte dataspill enn jeg var på skolen. Mange lange netter med dataspill har også gått ut over studier, jobb og sosial omgang med venner. Jeg har i perioder måtte redusere spillmengden drastisk, for å lese til en eksamen, fokusere på en jobb eller sørge for at jeg tilbringer tid med venner, men jeg har aldri sluttet fullstendig med dataspill. Kun regulert tidsbruken.

Denne tosidigheten jeg har opplevd står sentralt for hvorfor jeg ønsker å studere dataspill. På den ene siden har jeg mange gode, sterke opplevelser fra dataspill, jeg har knyttet vennskapsbånd gjennom

spillingen og føler at dataspill har beriket livet mitt. Men på den andre siden har jeg også opplevd at dataspill har forverret livssituasjonen min. Bruken min har vært medvirkende til at jeg har strøket på eksamener, mistet kontakt med venner og satt meg selv i pressede situasjoner (primært siste liten pugging til skolearbeid). Søken etter gode metoder for å sikre de gode opplevelsene samtidig som man minimerer potensielle skadevirkningene er for meg en sterk motivasjon for masterstudiet mitt og et eventuelt videre forskningsarbeid.

5.2.8. Hva utløste problemspillingen for meg?

Studiet fant sted våren 2011 og pågikk over en 5 måneders periode (med kanskje en måneds opphold midt i). I løpet av denne tiden har jeg spilt nærmere 450 timer med WoW (dette er nesten 19 fulle døgn med spilling). Jeg har endt med å spille mer enn opprinnelig tilsiktet, og jeg vil forsøke å kartlegge hvilke elementer som førte til denne overspillingen for min del.

Etter en gjennomgang av notater, og refleksjoner over egne opplevelser har jeg kartlagt hvilke elementer ved dataspillet som gjorde spillet vanedannende for meg. Det er andre aspekter av spillet som kan virke vanedannende på andre (som theorycrafting (Karlsen, 2011), guild bygging, achievements ol) men for meg var det spesielt de påfølgende elementene som førte til problemspilling.

Jeg velger å kalle det problematiske spillmønsteret mitt vanedannende, fremfor avhengig eller tilsvarende begrep. Med vanedannende mener jeg at det ble en vane for meg å spille spillet. Ikke nødvendigvis at jeg ikke klarte å la være å spille, men heller at jeg ikke nødvendigvis tenkte meg om før jeg logget meg på spillet. I den mest problematiske perioden kunne jeg starte dagen med å logge meg på spillet, spille frem til lunsj eller lengre, før jeg faktisk reflekterte over at det ikke var en av dagene

jeg skulle spille, eller at jeg egentlig ikke hadde noe spesielt jeg skulle gjøre i spillet den dagen.

Disse opplevelsene har vært svært viktige i utformingen av intervjuguiden min og i hvordan jeg forsøkte å skaffe meg informanter. Det å ha kartlagt hvilke elementer som førte til overspilling for meg, gjorde at jeg visste hva jeg skulle spørre om i intervjuene med informantene mine, og gjorde at jeg i større grad kunne sette meg inn i situasjonene som spillerens familie beskrev.

De konstante følelsen av noe ugjort.

Mye av innholdet i WoW er bygd opp etter en såkalt "Nested Goal Structure" (Björk & Holopainen, 2005). Kort vil dette si at spillet består av en rekke kortsiktige, lett oppnåelige mål som avløser hverandre. Spilleren har til en hver tid flere oppgaver å løse og straks en løses, åpnes det minst en til. Spilleren blir også ledet gjennom en rekke områder, historier og utfordringer som er på plass for å sørge for at spilleren ønsker å fortsette å spille. Denne strukturen var med på å skape en konstant følelse av noe ugjort for meg i spillet. Allerede første gangen jeg "logget av" satt jeg igjen med en klar følelse av at jeg ikke var blitt helt ferdig. Selv kunnskapen om at løsningen av disse kun ville føre til flere oppgaver, minket ikke den litt ubehagelige følelsen av å forlate et uferdig arbeid

Flow.

Flow (Trondstad, 2008; Chou & Ting, 2003) beskrives som en tilstand der distansen mellom spilleren og spillet er tilnærmet ikke-eksisterende. Flow er en tilstand der spilleren slutter å tenke seg at vedkommende kontrollerer en representasjon av seg selv i et virtuelt rom, og bare reagerer nært instinktivt på spillets stimuli. Episoder av flow var også klart en medvirkende faktor for problemspilling for meg. I disse episodene fløt

spillingen på en slik måte at jeg mistet oversikt over tid og sted, og kunne bli sittende flere timer lengre enn jeg hadde tenkt.

Sosiale forpliktelser.

Spillet er også bygget for å være særdeles sosialt. Selv om man kan spille spillet uten å forholde seg til andre spillere, legges det tydelig opp til at man skal spille med eller mot andre. Spilleren har ikke tilgang på deler av innholdet i spillet (dungeons, raids, battlegrounds osv) uten å slå seg sammen med andre og avataren får en rekke fordeler av blant annet å være med i et guild. Jeg brukte etter hvert mye tid på å spille i et guild og dette førte til at jeg knyttet sosiale bånd til andre spillere. Gjennom å være med i et guild, er det vanlig å få flere spillere som man er i kontinuerlig kontakt med, som man jobber sammen med og som man stoler på i vanskelige situasjoner (Friedman et.al. 2010; Isabella, 2007) og dette skjedde også meg. Siden deler av innholdet ikke er tilgjengelig med mindre man går sammen med andre, skapes også situasjoner der det utøves en del sosialt press, tilsiktet eller utilsiktet, for å bruke mer tid på spillet (ved å delta i raids, guild events ol (Friedman et.al. 2010)). Disse forpliktelsene var tidvis grunnen til at jeg enten spilte lengre enn planlagt, logget meg på når jeg egentlig hadde andre ting jeg burde gjort (som studiearbeid) og interagererte med spillverden uten nødvendigvis å være logget inn i selve spillet (guild forum ol). Disse sosiale forpliktelsene var også hovedårsaken til den ene store kringelen som fant sted i mitt eget hjem i forbindelse med det etnografiske studiet mitt (jeg hadde lovet å gå tur med hunden, satt mitt i et dungeon run som tok lengre tid enn antatt, sammen med 4 guildmates. Jeg satt og sa, "... bare 5 minutter til..." i godt over en halv time, mens hunden skrapte på døren for å slippe ut. Dette gjorde at min kone måtte ta med seg hunden ut, på tross av at det var min oppgave. Denne hendelsen førte til en ny samtale om tidsbruk og prioriteringer til spillet i min familie.

Mestringsfølelse.

WoW har nå vært ute i 7 år. Det har gitt produsenten Blizzard, 7 år på å finpusse nøyaktig den opplevelsen de ønsker å gi spilleren. Spillet har en jevn progresjon, som sakte men sikkert lærer spilleren opp til å mestre avatarens evner, og fylle sin spesifikke funksjon. Dette gjør at man relativt lett oppnår en følelse av mestring i spillet (Vorder et. al 2004). Spilleets "nested-goal structure" fører også til en kontinuerlig seire med mindre, overkommelige mål. Alt dette var med på å gi meg en sterk følelse av kontroll og mestring. Jeg fikk tydelig og oppnåelige mål, jeg fikk umiddelbar tilbakemelding når jeg lykkes og konsekvensene av å feile var minimale. Samtidig krever de høyere nivåene av spillet at spilleren mestrer avatarens funksjon, og gjør at man sitter igjen med en god følelse i kroppen etter å ha utført noen av spillets vanskeligere utfordringer. Dette ble noe jeg bar med meg utenfor spillet og var med på å gjøre at jeg søkte tilbake til spillet.

5.2.9. Hvordan påvirker dette validiteten av dataene?

Det er viktig i et slikt arbeid at jeg til stadighet reflekterer over validiteten av innsamlet data og potensielle bruksområder for resultatene av studiet. Spesielt siden en sentral del av analysemetodikken er introspeksjon, må jeg ha et tydelig og reflektert forhold til datamengden min, potensielle "mangler" i data og på hvilke grunnlag jeg analyserer den innsamlede dataen. Men, da oppgaven er primært deskriptiv, faller noen av de potensielle fallgruvene bort. Jeg er ikke på jakt etter kausalitet eller statistisk validitet, men beskrivelser av spillopplevelsen.

Et av de mer umiddelbare problemene er noen av "hullene" i tekstmaterialet mitt. Fordi jeg tidvis var dypt engasjert i spillet, mistet jeg deler av min distanserte objektivitet til materialet. Et resultat av dette er at deler av de mer interessante periodene (da jeg var dypest inne i problemspillingen) ikke vil være så godt loggført som de helst burde vært.

Jeg står også ovenfor muligheten for at jeg er for nære materialet mitt. Som en forsker som forsøker å studere sin egen kultur objektivt, står jeg i fare for å overse deler av fenomenene jeg studerer. Det kan hende jeg går glipp av nyanser, undertoner eller andre elementer i dataspillopplevelsen som vil være tydelige for en forsker som ikke er dataspillentusiast fra før. Det er også en fare for at jeg ikke klarer å opprettholde den kritiske distansen som kreves for å foreta objektive analyser av dataspillet.

Det er også en fare for at jeg er overdrevent kritisk i et forsøk på å kompensere for disse "fallgruvene". Fordi jeg er klar over at jeg ikke alltid har klart å opprettholde en objektiv distanse, kan det hende at jeg forsøker å korrigere for dette i min analyse av dataene.

Men, samtidig kan denne erfaringen min med dataspill ses på som en ressurs i studiet også.

Gjennom mine personlige erfaringer fra spilling kan denne gi meg en innsikt i hvordan spillernes engasjement kan påvirke spillopplevelsen. Mange spillere rapporterer engasjement som en av faktorene som fører til overspilling og interaksjonen mellom engasjementet og visse spillmekanismer er trolig ansvarlig for mesteparten av overspillingen som skjer.

Min allerede eksisterende entusiasme for dataspill fører også med seg noen fordeler i forkant av det etnografiske studiet. Jeg er allerede i besittelse av kunnskap om emnet så inngangsterskelen er relativt lav. Jeg hadde et eksisterende begrepsapparat om fenomenet, som lettet kommunikasjon med andre i gruppen og åpnet for en dypere analyse. Og min eksisterende interesse var en av motivasjonene for å undersøke fenomenet til å begynne med.

Jeg vet at for min del var det ikke en udelt positiv opplevelse å foreta dette virtuelle etnografiske studiet av onlinespillet WoW. Selv om jeg var klar over at spillet var særdeles engasjerende og vanedannende, lot jeg

meg fortsatt fange i spillet og spillverden. Jeg mistet tidvis den distansen som er nødvendig for å foreta gode, objektive analyser og jeg vet at deler av mitt datamateriale er mindre brukbart som et resultat.

Men samtidig så innebærer alltid forskning, spesielt feltarbeid om etnografiske studier (som tidligere påpekt i kap. 5.2.3), faren for å "miste seg selv" i arbeidet. Det kan kanskje argumenteres for at dataspill burde studeres av ikke-entusiaster og at forskere som ikke har noe personlig investert i fenomenet lettere kan opprettholde en objektiv distanse. Men disse forskerne kommer sannsynligvis ikke til å forske på dataspill på eget initiativ. For virkelig å kunne vie tid og oppmerksomhet til et fenomen må forskeren ha en viss interesse for fenomenet fra før av. Forskere ønsker å studere fenomen de allerede har en interesse for, og det er denne interessen som ofte driver dem til å gjøre omfattende og godt arbeid.

5.3 Kvalitative forskningsintervjuer

5.3.1. Semi-strukturerte forskningsintervjuer

I denne oppgaven har jeg valgt å fokusere på spillerens nære familie og hvordan spillingen eventuelt påvirker disse. For å skaffe meg informasjon om dette, har jeg valgt å benytte semi-strukturerte forskningsintervjuer med familiemedlemmene.

I medieforskningssammenheng blir ofte forskningsintervjuer brukt for å kartlegge bruksmønstre, holdninger til medier eller refleksjoner over eget mediekonsum. Enten de tar form av fokusgruppeintervjuer, ansikt-til-ansikt-intervjuer eller andre former så er kvalitative intervjuer en samtale styrt av en forsker. Noen forskere opererer med en konkret liste spørsmål de stiller, men det vanligste er å opprette en intervju-guide i forkant av intervjuene som holdes (Kvale & Brinkman, 2009; Hansen et.al. 1998). Denne inneholder oftest hovedtemaer som forskeren ønsker å diskutere, med en rekke undertemaer eller hjelpespørsmål for å holde samtalen i gang. Ved å få informanten til å prate om bestemte emner, hjulpet i riktig retning av ledende spørsmål, håper forskeren å samle informasjon om bestemte fenomen.

Kvalitative forskningsintervjuer er mer et håndverk enn en ren metode (Kvale & Brinkman, 2009), og det er ingen fasit på hvordan holde et godt forskningsintervju. Fordi intervjuet er sterkt avhengig av informantene må hvert intervju, til en viss grad, tilpasses hver informant mens intervjuet pågår. Derfor er gjerne intervjuguidene løse og veiledende fremfor satt i stein.

Intervjuer brukes ofte enten for å skaffe seg innsikt i spesialisert kunnskap som kun visse informanter besitter. For eksempel kan man foreta et intervju med en avisredaktør for å forsøke å finne ut om avis redaksjonens holdninger til "vær varsom" plakaten. Eller en forsker kan

intervjue "vanlige" brukere av et medium for å forsøke å finne vedkommendes refleksjoner rundt eget mediekonsum.

Forskningsintervjuer kan også benyttes for å skaffe forskeren dypere innsikt i spesielle medievaner. For eksempel kunne det vært interessant, å intervjue de som skaffet seg Apples nye iPad3 før den ble sluppet i Norge. Ved å intervjue noen som har anstrengt seg ekstra for å kjøpe en iPad "før alle andre" kan forskeren kanskje få innsikt i holdningene såkalte "early adoptes" har ny teknologi.

Det følger også mange utfordringer med forskningsintervjuer. De er avhengige av at informantene svarer ærlig på spørsmålene som stilles. Tilstedeværelsen av en forsker kan føre til at informanten svarer annerledes enn vedkommende vanligvis ville gjort (eks: "pynter" på sannheten, forsøker å svare med reflektert enn vedkommende egentlig er). Forskningsintervjuer kan også føre til store mengder data, der mye kan være irrelevant eller ubrukelig. Videre er intervjuer svært ressurskrevende og fører ofte til lite generaliserbare resultater.

Da dette var første gang jeg skulle sette opp en intervjuguide, oppsøkte jeg en rekke forskjellige kilder for å finne en god retteledning for dette. I *Interviews: Learning the Craft of Qualitative Research Interviewing* (Kvale & Brinkmann, 2009) så fant jeg en oversiktlig liste som ga meg et godt utgangspunkt for hele prosessen rundt de kvalitative forskningsintervjuene mine.

5.3.2. Syv steg i et forskningsintervju

Seven stages of an interview inquiry:

1. *Thematizing*. Formulate the purpose of an investigation and the conception of the theme to be investigated before the interview starts. The *why* and *what* should be clarified before the *how* - method.

2. *Designing*. Plan the design, consider all seven stages before interviewing. Obtaining the intended *knowledge* and the *moral* implications of the study.
3. *Interviewing*. Conducting the interviews based on a guide.
4. *Transcribing*. Preparing the material
5. *Analyzing*. On the basis of the purpose and topic which modes of analysis are appropriate for the interviews.
6. *Verifying*. Ascertain validity, reliability, and generalizability of the interview findings.
7. *Reporting*. Also takes the ethical aspects into consideration.

Først fokuserte jeg på de overordnede temaene for intervjuene. Hva jeg var på jakt etter og hvordan jeg aktet å finne svarene på dette. I brede termer ville jeg finne ut hvilke endringer som hadde skjedd i familiene etter at en eller flere begynte med mye dataspilling, og hvilke bekymringer de ikke-spillende medlemmene i familien hadde for spilleren. Videre ville jeg finne ut hva spilleren selv tenkte om spillingen sin og hvilken plass begrepet "dataspillavhengighet" hadde for de forskjellige medlemmene av familiene.

Da jeg så skulle utforme selve guiden valgte jeg å bruke mye tid på å utforme en serie med spørsmål og stikkord som skulle hjelpe meg å styre samtalen i den retningen jeg ønsket. Mye av guiden bestod av emner, stikkord og formuleringer som hjalp meg å holde fokus på hva som var viktig i samtalen, men oppsettet var fortsatt så løst at det var enkelt å opprettholde en naturlig flyt i samtalen. Videre forsøkte jeg å lese meg opp på både familiegruppeteori fra psykologi (Forsyth, 2006; Cheung & Lee, 2010), avhengighetsdebatten i psykologien og noe dataspillteori for å være sikker på at jeg hadde en grunnleggende kunnskap om temaene i intervjuene. Mye av dette er teori jeg har lest før, men jeg var tjent med en oppfriskning før intervjuene skulle starte.

Selve intervjuene ble utført der det var enklest for de forskjellige informantene. Brorparten av intervjuene ble holdt hjemme hos informantene, et ble holdt på informantens kontor, og 2 ble holdt på forskjellige kafeer, alt etter som hva informantene var komfortable med.

Alle intervjuene ble tatt opp med lydopptaksfunksjonen på en Samsung Galaxy S smarttelefon. Disse ble siden transkribert for å sikre meg full oversikt og enkel referanse til intervjuene mine.

Deretter fulgte analysearbeidet. Dette var et omfattende og utfordrende arbeid. Ikke fordi jeg ikke visste hva jeg lette etter, men fordi 11 intervjuer som er mellom 30 min og 1t 17min er en stor tekstmasse. Jeg arbeidet meg gjennom teksten på jakt etter både informantenes egne beskrivelser av hverdagen (Kvale & Brinkman, 2009) og noen tilfeller der jeg som intervjuer forsøker å tolke og tydeliggjøre informantenes svar under intervjuet. Videre jobbet jeg med å oppdage de større tendensene i materialet mitt, og samle sitater fra intervjuene for å belyse hovedpunktene for analysen.

Bekreftelsesstadiet i arbeidet gikk i all hovedsak ut på å sørge for å luke ut for ledende spørsmål og irrelevante uttalelser fra informantene. Oppgaven sikter på å være primært deskriptiv, så en større generaliserbarhet var ikke en prioritet. Jeg har sørget for en viss ekstern analytisk generaliserbarhet (Schrøder et al. 2003) med andre ord har jeg sammenlignet noen av tendensene jeg har funnet med andre studier gjort om tilsvarende emner.

Rapporteringen av funnene i intervjuene blir denne oppgaven. Her er det viktig for meg å sikre at informantene forblir anonyme og at jeg ikke har foretatt noen etiske overtramp.

Disse 7 stadiene er også en god guide for de fleste typer kvalitativ forskning (Bordens & Abbott, 2005). Jeg har fulgt tilsvarende steg i planleggingen, gjennomføringen og analysen av mitt etnografiske studie

også (kap 5.2). Unntakene er at pkt 3. Interviewing var selve spillsesjonene og pkt 4. Transcribing var den løpende journalføringen.

En annen styrke ved intervjuguiden er at den lar seg lett tilpasse etter hvert som jeg holdt flere intervjuer. Noen emner viste seg å være uviktige, mens andre krevde mer utdyping i guiden. Dette lot meg forme intervjuene slik at de fokuserte mer på de elementer av familielivet som var mest interessant for prosjektet mitt.

Det semi-strukturerte intervjuet lot meg også grave dypere i hver enkelt informants hverdag. Hadde jeg valgt et spørreskjema eller et mer stringent intervjuform hadde jeg fått mer standardiserte svar, men muligens ikke like nyanserte. Videre så lot denne formen meg utdype eventuelle tangenter som informantene presenterte, eller styre unna emner som kunne være uinteressante eller upassende for det intervjuet.

Jeg har også valgt å ta lydopptak av intervjuene, for enklest mulig å analysere data i etterkant.

Min egen tilstedeværelse er også en klar faktor i intervjusituasjonen. På den positive siden kan jeg skape en atmosfære av trygghet og fortrolighet, jeg kan berolige informanten og jeg kan sørge for en rolig og fokusert arena for intervjuet. Jeg kan også oppmuntre informanten til å fortelle ting som vedkommende syntes er flaut eller uviktig, men som kan være svært viktig for prosjektet.

Men på den annen side så vil min tilstedeværelse også være en mulig forstyrrelse for informanten. I en slik situasjon fremstår ofte forskeren (her meg selv) som en autoritetsfigur, og informanten kan føle seg presset til å fortelle noe vedkommende ikke ellers ville fortalt. Eller så kan det hende at informanten føler at han / hun må overdrive eller underdrive i svarene sine for å tilpasse seg hva de tror jeg er ute etter. Denne informant biasen (Kvale, 1994) kan være vanskelig å motvirke, men jeg har forsøkt under intervjuene.

Når jeg snakket med informantene før selve intervjuet, var det viktig å ikke være for tydelig med tanke på hva jeg var på jakt etter. Hvis jeg hadde eksplisitt sagt at jeg var på jakt etter visse effekter, kunne noen av informantene (underbevisst) overdrevet fordi de har et ønske om å være nyttige til prosjektet. Det er også en fare for at jeg som intervjuer gir informanten ubevisste signaler som leder informanten til å svare på måter jeg ønsker.

Dataene som samles inn fra slike intervjuer er også ofte høyst uhåndterlige. Transkriberingene fra disse intervjuene blir fort lange, og det er store tekstmengder som skal analyseres. Og siden intervjuene bare er semi-strukturerte er de heller ikke ensformet i oppsett eller rekkefølge. Dette kan føre til at essensiell informasjon forbli uanalysert og eller at effekter overvurderes.

Emnet jeg har valgt å fokusere på er et komplekst og til dels uhåndterlig emne. Det hadde vært vanskelig å skaffe til veie et like omfattende bilde av disse familienes hverdag uten å ty til nettopp semi-strukturerte intervjuer. Denne muligheten til å takle omfattende og mangefasettete emner gjør at semi-strukturerte intervjuer var ideelt til mitt prosjekt. Gjennom flere timer med samtaler med de forskjellige familiene, blir nyanser i hverdagen deres klare og tydelige.

Jeg valgte å lage to forskjellige intervjuguider. En var myntet på selve spilleren, mens en var myntet på ikke-spillerne jeg intervjuet. Forskjellene er ikke nødvendigvis så store, noe er bare endrede formuleringer, som at jeg snakker direkte til spilleren om spillingen, mens det er noen egne sett med spørsmål og stikkord til ikke-spillerne. De største forskjellene ligger i spørsmål til ikke-spillerne om deres bekymringer og tanker rundt dataspillingen. Jeg stiller en del spørsmål om hva ikke-spillerne tror er mulige konsekvenser av ekstremspilling og hvilke bekymringer de eventuelt har for spillerens fremtid.

Det er selvfølgelig også en ulempe med semi-strukturerte intervjuer at det sjeldent snakkes om noe annet enn det jeg spør om. Ofte forsøker jeg jo å lede informanten inn på spesifikke emner, eller tankerekker, men det er ingenting som tilsier at jeg vet å stille alle de riktige spørsmålene eller har tenkt ut alle de riktige emnene å snakke om. Til tider vil informantens tankerekker trekkes i retning av emner jeg ikke har tenkt på, og det er da viktig at jeg vet å hjelpe denne prosessen videre. Det tok et par intervjuer før jeg fant formen på dette feltet ordentlig, og ikke minst før jeg ble trygg på at jeg kunne følge en tangent, for å se om det var noe spennende der, før jeg brakte samtalen tilbake til de forhåndsforberedte emnene.

I mitt prosjekt der målet er å beskrive noen av effektene ekstremspilling kan medføre, er de semi-strukturerte intervjuene et av de bedre metodene jeg kan bruke. Den tillater en innsikt i familienes hverdag og kan gi mye informasjon om spesifikke emner. Selv om dataene samlet med metoden har en lav generaliserbarhetsverdi, egner dataene seg godt til å beskrive bestemte forhold i disse familiene.

5.3.3. Hvordan skaffet jeg meg tilgang til informantene

Jeg skaffet meg i alt 4 informantfamilier, men familien ble funnet ved litt forskjellige metoder.

Som nevnt i introduksjonen var to av familiene bekjente av bekjente av meg. Jeg kjenner til flere familier som hadde vært egnede informanter til denne oppgaven men jeg ønsket å unngå å benytte meg av mennesker som kjente meg personlig. Ved å benytte meg av bekjentes bekjente så kunne jeg sikre meg relevante informanter, som hadde en viss velvillighet mot meg, men som ikke var så nære meg personlig at det kunne ha en innvirkning på svarene de ga. En familie tok kontakt med meg etter at jeg blir intervjuet i Universitas om oppgaven min, og den siste familien ble jeg

satt i kontakt med gjennom en av informantfamiliene. De kjente en annen familie som også slet med en problemspiller i familien.

Jeg møtte et uventet problem med en av informantfamiliene. En stund etter at jeg hadde gjennomført intervjuene med familien, ble jeg kontaktet av et av familiemedlemmene. Vedkommende ønsket å trekke seg og sin familie fra studiet. Jeg hadde da ikke noe annet valgt enn å stryke intervjuene fra denne familien, og dette førte til at jeg endte med 3 informantfamilier. Det hadde vært nyttig å ha med denne familien, fordi den hadde en medlemskonfigurasjon som ikke var representert i noen av de andre informantfamiliene, men da familien trakk seg i begynnelsen av 2012 (det siste semesteret for oppgaven) vurderte jeg at det ville være for ressurskrevende å finne en ny familie, foreta nye intervjuer og transkribere disse.

5.3.4. Beskrivelse av Informantfamiliene

Det er visse fellestrekk som er verdt å merke seg når det gjelder informantfamiliene mine.

Først og fremst tyder det at de er villige til å stille som informanter i et forskningsprosjekt på at familiene skiller seg litt fra "normen".

De er ressurssterke, relativt åpne om situasjonen sin og i de fleste tilfeller, reflekterte rundt potensielle problem og håndteringen av problemer i familien. I 2 av familiene er begge foreldrene høyt utdannet (de innehar en universitetsgrad) og i den siste har foreldrene fagskoleutdannelse. Alle familiene har også hatt åpne diskusjoner om spillingen, og alle 3 familier rapporterer at problemene med spilling er mindre nå enn de har vært tidligere.

Familie 1 - En familie bestående av 2 voksne og 2 barn. Begge barna (en gutt og en jente) er under 10 år og er ikke en del av intervjuene. Det er faren i familien som spiller WoW og mor har spilt veldig lite dataspill. Far spiller ofte på kveldstid etter at barna er blitt lagt, og familien har blitt enige om regler der farens spilling ikke går ut over barna og generell "familie-tid". Men samtidig har begge foreldre erkjent at farens spilling går ut over forholdet mellom foreldrene. I stedet for å tilbringe tid sammen når barna har lagt seg, setter faren seg og spiller WoW mens moren ser på TV.

Familie 2 - En familie bestående av 2 voksne og 3 barn/unge. Barna i familien er en sønn på 21, en sønn på 17 og en datter på 15. Begge foreldrene er høyt utdannede, og i full jobb. Den eldste sønnen har flyttet hjemmefra og studerer, mens de to yngre barna fortsatt går på skole. Med unntak av faren i familien har alle medlemmene spilt en del WoW. Den i familien som presenteres som "problemspilleren" er den mellomste sønnen (17-åringen). 17-åringen lider av Hydrocephalus (Marmarou, et.al. 2005) og hatt en rekke læringsproblemer og sosiale problemer gjennom oppveksten.. Familien har hatt hjelp av hjemmetjenesten og anser seg selv i å være i en fungerende situasjon. De skulle gjerne sett at sønnen spilte mindre, men det kunne vært være. Den eldste sønnen på 21 bor ikke hjemme, men i Trondheim sammen med sin kjæreste. Dette fører til at han i hovedsak snakker om sin hverdag i Trondheim, og hvordan dataspill passer inn i forholdet med kjæresten hans. Datteren i familien skulle egentlig også intervjues, men ønsket ikke å delta når jeg kom på besøk til familien for å foreta intervjuene.

Familie 4 - Dette er en familie som består av 2 skilte foreldre, en sønn på 18 og en yngre datter. Sønnen er den i familien som defineres som problemspiller. Mor og far har tidligere bodd i same by, men far bor nå i

Italia 3 av 4 uker hver måned. Mye tyder på at denne familien har den dårligste dialogen rundt spillingen. Selv om problemene har vært verre enn de er nå, viser det seg også de alvorligste konsekvensene i denne familien. Sønnen har vært nær ved å gå 2.kl vgs om igjen og begge foreldre er bekymret for at han ikke skal klare å fullføre vgs. Det har også foregått mye løgn og skjult spilling i denne familien. Sønnen innrømmer å ha utnyttet det at foreldrene er skilt for å "lure til seg" mer spilltid. Alt fra å lyve om hvor mye han har spilt til å snike seg ut av rommet midt på natten for å spille, har han benyttet seg av.

5.3.5. "Bukkene Bruse - syndromet"

En av de få tingene som gikk igjen hos alle informantene i studiet, var at de kjente en familie eller et annet bekjentskap som var "mye verre" enn dem selv. Samtlige informanter snakket på et tidspunkt, uten at de ble spurt, om noen andre familier der dataspilling var et mye større problem. Selv om ingen av informantfamiliene var konfliktfrie, mente de alle sammen at det fantes andre som var i mye vanskeligere situasjoner i forhold til spillingen enn dem.

Det er selvsagt ikke utenkelig at det finnes en rekke familier med større konflikter rundt dataspill enn de familiene jeg snakket med. De familiene som var villige til å være informanter, var alle familier som hadde mer eller mindre kontroll på spillingen, og hadde heller en fortid der dataspilling var et stort problem. Sann sett er det ikke vanskelig å se at andre familier, som kanskje er midt i den største konflikten, har det verre enn informantene mine. Samtidig er det ikke utenkelig at informantene hadde et behov for å sammenligne seg positivt med noen. Ved å "vite" at det var andre familier som hadde det verre enn dem selv, kunne de slappe mer av og være trygge på at det kunne vært verre for dem. I en av familiene brukte til og med en av ikke-spillerne Richard en del tid på å prate om at dataspilling for så vidt ikke var det verste en ungdom kunne

bruke tiden på. Spilleren kunne vært dratt med i kriminelle miljøer, bruke narkotika eller andre ting som var mer skadelige. De dataspillmiljøene som denne spilleren frekventerte var ganske harmløse, i forhold til noen av skrekkbildene som innimellom males av ungdomsatferd. Så behovet for å sammenligne seg, og se at man ikke har det så ille, kan være en av grunnene til denne tendensen.

Det at disse informantene utviste denne tendensen til å se på andre familier der situasjonen oppfattes som mye verre, kan også ha andre, litt uventede konsekvenser. Dette er selvsagt spekulasjon, men det er mulig at informantene har lettere for å akseptere det paniske og overdrevne bildet som nyhetsmediene til tider viser av dataspill, fordi de mener å kjenne til familier der dataspilling har "ødelagt familien". Om en ikke-spiller ser en artikkel som snakker om at barn blir overvektige, introverte, sosiale tapere, og vedkommende allerede mener å kjenne til at flere familier har store konflikter rundt dataspilling, kan dette være med på å skape et noe feilaktig bilde av utbredelsen av problemspilling.

6. Analyse av datamaterialet

Etter først et etnografisk studiet og så en serie med forskningsintervjuer sitter jeg igjen med et omfattende datamaterialet. Her følger en analyse, primært av informantintervjuene der jeg forsøker å trekke ut hovedtendensene i materialet. Alle informantsitat refereres med pseudonym og relasjon til spilleren i familien. I noen av sitatene fra intervjuene har jeg ord eller korte utsagn i parentes. Dette er meg som intervjuer som kommer med korte kommentarer for å holde flyt i samtalen.

6.1 Avhengighetsbegrepets plass i diskusjonen

Ettersom problematisk dataspill blir mer og mer omtalt i nyhetsmediene, er begrepet dataspillavhengighet blitt et vanligere ord. Nøyaktig hva begrepet skal bety er usikkert, og det eneste som ser ut til å være enhetlig er at begrepet er negativt betont.

Da dette ser ut til i stor grad å være et hverdagsbegrep fremfor en vitenskapelig betegnelse på en lidelse, ønsket jeg å finne ut hvordan informantene mine brukte begrepet og hva det betød for dem.

Alle informantene mine hadde hørt om dataspillavhengighet før intervjuene, og de fleste hadde også brukt begrepet i en hverdagssammenheng. Deltagerne hadde få problemer med å svare på om det gikk an å være avhengig av dataspill, men når de ble bedt om å definere hva dataspillavhengighet var, var det mange som var mer utydelige. Og når de ble spurt om de selv eller spilleren i familien var avhengig, var flere usikre. De hadde noen ideer om hva begrepet innebar, men hadde problemer med å si hva som spesifikt førte til at et gitt mønster for dataspilling kunne kalles en avhengighet.

" Nei. Ikke avhengig. Det vil jeg ikke si. Eh. Nei for han, jeg tror nok at han kunne stoppe å spille da, sånn, altså hvis vi er på ferie for eksempel, så er det ikke sånn at han "jeg må finne en pc med stor nok minne, og alt for å få spilt liksom. Det er ikke sånn." (Trude, kone av spiller).

Det som kom tydelig frem i intervjuene, var at begrepet bar med seg en klar negativ betoning. Ingen snakket om avhengighet som en positiv ting, men mange var også raske til å begrense hvilke andre former for avhengighet det var rimelig å sammenligne med. Når de ble spurt om spillingen kunne sidestilles narkotika eller alkohol svarte de at det ikke var en riktig måte å se det på.

Flere av informantene mente at det ikke var et passende begrep for fenomenet. De kjente til bruken av det, skapte seg lett bilder av hva begrepet stod for i denne sammenhengen, men mente at begrepet bar med seg for negative konnotasjoner. Richard (far i en familie 2, der mange spiller dataspill) mente at avhengighet kanskje ikke var det beste begrepet å bruke.

"Så avhengig blir liksom, er vi liksom inne på litt sånn sykkelighetsvurderinger. Det er veldig vanskelig å si hvordan det egentlig skal brukes..." (Richard, far av spiller)

Når de ble bedt om å beskrive hva de mener med avhengighet, eller hva ved spillmønsteret som gjør at de anser spilleren som avhengig, fokuserer informantene mye på hvor mye tid spillerne brukte på å spille dataspill. Det tydeligst uttalte definerende karakteristika var rent tidsbruk, at spilleren brukte all ledig tid på å spille, og at de til tider brukte tid som egentlig skulle brukes på noe annet til å spille spill. Dominerende her var en beskrivelse av tider der spilleren skulket skole for å spille dataspill. Spillet tok altså mer tid enn den egentlige ledige tiden.

"Fordi, jeg fikk det ikke ut av hodet. Fordi hvis det ikke var skolen eller jeg var med venner og gjorde noe annet jeg likte, så var det bare å

komme meg hjem og spille. Sette meg foran PC`en og spille Warcraft 3 eller Fallout 3 eller. Og det var det jeg gjorde. Kunne jeg spille, så spilte jeg. Og det var det jeg gjorde." (Mats, spiller).

Jeg observerte også dette spillmønsteret hos meg selv, i det virtuelle etnografiske studiet (kap. 5.2.8).

Men, jeg fant andre beskrivelser av spilleren i denne perioden.

Informantene snakket om spillere som fremstod som distanserte og til tider irritable. I disse periodene opptok dataspillingen betydelig mer oppmerksomhet enn bare tiden brukt på spillet. Spillerne hadde liten interesse av å prate om noe annet enn spillet, de brukte ofte tid på å lese på internettforum dedikert til onlinespillet, og det virket ikke som om de var "helt til stede" i samtaler med andre familiemedlemmer.

Det kan virke som om denne mangelen på tilstedeværelse var et større problem for mange av informantene enn den faktiske tidsbruken. Til en viss grad kunne den faktiske tiden brukt på spillet reguleres, men når spilleren "hadde spillet på hjernen" hele tiden uansett, var ikke-spillerne veldig bekymret for spillerne.

"Han [Mats] ble så distré, var liksom ikke til stedet under middagen. Og vi fikk høre at han sovnet på skolen og slet med å følge med. Det kunne jo ikke fortsette sånn." (Elise, mor av spiller)

En ikke-spiller omtalte dataspill som et mindre "onde" enn andre, potensielt verre ting en tenåringsgutt kunne holde på med.

"Jeg tror avhengighet er jo sånn, hvis jeg skulle bruke det, så ville jeg tenke sånn at da ville han kanskje lyve, stjele, begå kriminelle handlinger i en eller annen forstand, det behøver ikke være så veldig alvorlig." (Richard, far av spiller).

Videre snakker den samme faren om hva sønnen fort kunne bedrevet om han ikke drev med dataspill.

"...jeg husker jo min egen ungdomstid, ikke sant, fra gymnasiet. Det, gikk jo i helt andre ting en mineralvann ikke sant, de holder på med ganske mye annerledes, i hvert fall disse her da. Jeg finner aldri en ølboks eller noen ting etter dem altså." (Richard, far av spiller).

"Han dro hjem og han har aldri hatt noen sånn hang etter, stoffmiljø eller noe sånt." (Richard, av spiller).

Fra dette ser vi at faren kanskje ikke er veldig begeistret for hva sønnen driver med, men samtidig mener at situasjonen kunne vært verre. Vi ser fra andre ikke-spillere at tilsvarende holdninger er til stede. Trude, kone av en spiller, snakker om hvordan mannens spilling ikke går ut over de viktige tingene (som hun anser som barnas beste og mannens jobb) og dermed ikke er så farlig som det kunne vært.

"...ikke så lenge han kommer seg opp og gjør en bra jobb på jobben og tar seg av ungene og det såkalte husstell. Så. Jeg er jo ikke så veldig sosial når jeg ser på TV jeg heller, som sagt jeg blir jo litt oppslukt." (Trude, kone av spiller).

Også presiserer hun:

"Wow spiller han bare etter at ungene har lagt seg." (Trude, kone av spiller).

Her er altså spillingen en uønsket aktivitet i deler av hverdagen. Den ville tatt oppmerksomhet vekk fra barna og familielivet, og det er ikke ønskelig. Det blir etter hvert tydelig at de forskjellige familiene anser spillingen som en aktivitet med flere negative sider, som kan forstyrre familiedynamikken om den får for stor plass. Én familie velger altså å begrense bruken til fordel for den større familiegruppens behov, mens den andre heller etablerer noen få grunnregler og verdsetter en god tone i familien over potensielle fordeler ved å begrense spillerens dataspilling.

"Det gjorde liksom at vi fant igjen litt god tone i familien, og selv om Markus ikke sluttet å spille data og ble skolelys og gjorde alt han skulle, så har vi en god tone ikke sant." (Richard, far av spiller).

Deler av synet på avhengighet ser ut til å stamme fra en forestiling om dataspill som en uønsket og mindre verdifull aktivitet. Fordi flere av ikke-spillerene ikke anser aktiviteten som spesielt verdifull, er et høykonsum av mediet (dataspill) ikke ønskelig. Jeg kommer til å gå litt nærmere inn på verdivurderingene til spillerne kontra ikke-spillerne i kapittel 7.4.

Faktisk virket det som om de som var mest åpne om at begrepet kunne være noe dekkende var spillerne selv. 3 av 4 spillere svarte at de hadde vært avhengige av dataspill på et tidligere tidspunkt, og den siste av de 4 beskrev en periode med ekstremspilling tilsvarende de 3 andre, men ville ikke kalle det en avhengighet.

"Hvorfor ikke jeg vil bruke ordet avhengig? Fordi at det er liksom så negativt ord liksom, hvis du er avhengig kan du ikke gjøre andre ting liksom, ja." (Markus, spiller).

6.2 Spillerens egne refleksjoner over spillingen

Alle spillerne i undersøkelsen brukte, etter egne bedømminger, mye tid på å spille dataspill. For de 4 spillerne jeg snakket med, var dataspilling en sentral del av fritiden deres. For en av dem var dataspilling til og med en innledning til en mulig karriere, da han vurderte å utdanne seg som spillprogrammerer.

Spillerne hadde også gjort noen aktive valg når det kom til fritidsaktiviteter. Begrunnelsene deres var forskjellige, men konsekvent for alle 4 var et bevisst valg av dataspill fremfor andre fritidsaktiviteter og annen mediekonsumpsjon. Ikke slik at de ikke så på TV, eller leste bøker, men dataspill var klart den foretrukne formen for mediert underholdning.

De målte også sitt dataspillkonsum bevisst opp mot TV som "det andre alternativet". Spillerne så på TV som en "underlegen" underholdningsform, den var passiv og "fordummende".

Alle brukte tid på å prate om hvordan dataspill var mye bedre enn å se på TV, og at andre, ikke-spillere, brukte masse tid på å se på TV. Trude snakket også en del om egen TV-titting i forhold til dataspilling. For henne var det greit at ektemannen spilte noe dataspill, slik at hun fikk se "sine" TV-serier uten forstyrrelser fra mannen.

"Altså, det er litt sånn tricky da, siden jeg er sånn TV slave, så får jeg anledning til å se mine faste serier, på tirsdager og torsdager. Hehe. uten å, høre boffing og sånt. Den er litt sånn, det er det som gjør det vanskelig at jeg har noen serier jeg vil se for eksempel, så da syntes jeg det er veldig deilig å se på det uten at han vil egentlig se på discovery channel liksom." (Trude, kone av spiller).

Noe av det samme mønsteret gikk igjen hos det yngre paret med storspiller og ikke-spiller i intervjuene. Spilleren snakket her om hvordan han og samboeren hadde forskjellig smak i TV-serier og hvordan det var bedre for samboeren at han spilte mens hun så det hun ville se på.

"Og det, og, og eh, de gangene vi ser på TV sammen, så vil jeg heller se på National Geographic eller Discovery eller noe sånt noe. Og hun vil heller se på, jeg kaller det bare kope TV (ja), sånn hjemme hos folk, lage mat og interiør TV, så da, jeg tror liksom at hun ser at jeg syntes det er litt kjedelig, eller så klager jeg, hun ser at jeg syntes det er litt kjedelig, selv om jeg prøver å skjule det." (Stian, spiller).

Det var til og med tendenser til at spillerne unnskyldte egen dataspillingen med at andre så mye på TV. De anså dataspilling som en mer verdifull aktivitet, og dermed var det bedre for dem å spille dataspill, fremfor å se på såkalt "kope TV".

Blant informantene mine fant noen interessante paralleller mellom to av familiegruppene. I familie 1 og for spiller Stian (den unge mannen som hadde flyttet hjemmefra og bodde med sin kjæreste) fortønet mediekonsumet seg noenlunde likt. I begge familier spilte mannen i forholdet mye wow, og i begge familier så kvinnen i forholdet mye tv. De hadde begge hatt diskusjoner rundt mediebruken, og kommet frem til at siden kvinnen hadde flere TV-serier hun ønsket å se på, som mannen ikke ønsket å se, kunne kvinnen se disse seriene mens mannen spilte. I begge tilfeller satt altså parene i samme rom, men konsumerte gjennom hver sin medieplattform. Denne fragmenteringen av mediebruk i hjemmet kan se ut til å ha utviklet seg over de siste 10 - 15 årene i takt med den teknologiske utviklingen (Livingstone, 2002). Etter hvert som medieplattformer har blitt billigere og mer brukervennlige har også innholdet blitt mer fragmentert. Dette kommer jeg litt tilbake til i kapittel 7.6.

Spillerne hadde også et tydelig behov for å fortelle om verdifulle aspekter av dataspillingen. En spiller gjorde et poeng av å utlede om den sosiale interaksjonen som foregikk i spillet og hvordan det var nettopp det sosiale som gjorde at han fortsatte å spille. Økte engelskkunnskaper var også noe de fleste yngre spillerne trakk frem som en positiv effekt av dataspilling.

Spillernes behov for å forsvare dataspilling som fritidsaktivitet, kan kanskje ses på som en indikasjon på dataspillingens plass i samfunnet generelt. Selv om det begynner å bli utbredt blant store deler av befolkningen, har mediet fortsatt et visst stigma ved seg, og spillerne uttrykker fortsatt en følelse av å bli ekskludert i sosiale sammenhenger på grunn av dataspillhobbyen.

Dette kom kanskje tydeligst til uttrykk i familie 2. I denne familien hadde alle forsøkt å spille, og med unntak av faren i familien, hadde hele familien spilt over lengre tid. Mor og datter i familien hadde på intervjuets tidspunkt stoppet å spille, men datteren gikk med tanker om å begynne å

spille igjen. Den i familien som uttrykte en størst bekymring for dette var moren, som selv hadde spilt masse og så på dataspilling med moderasjon som en god, utviklende og underholdende aktivitet. Hun hadde derimot store bekymringer for at datteren, som skulle begynne på videregående, ville møte problemer sosialt dersom hun var en ung jente som spilte dataspill.

"For jeg tenker at en jente på 15 år, hun skal begynne på videregående nå, det er ikke noe sosialt sjakktrekk å spille wow nå altså." (Sissel, mor til spiller)

6.3 Forskjellig kjønn, forskjellige tilpassninger?

Morens Sissel bekymringer om datterens mulige spilling, kan både være et uttrykk for en antatt sosial stigma rundt dataspill, men kan også ses som et mulige uttrykk for forskjeller i kjønnsrollemønstrene assosiert med dataspill og dataspilling. Noen kjønnsforskjeller er allerede avdekt i annen forskning, for eksempel at kvinner har problemer med å identifisere seg selv om "gamere" (Cruea & Park, 2012; Enevold, 2012; Lee & Lin, 2011; Shaw, 2011), og at kvinner har større sjanse for å utsettes for mobbing og trakassering på nett (Livingstone et. al., 2011; Perry, 2012). Jeg kommer litt tilbake til dette i kap 7.2, men vil her presentere en interessant tendens jeg fant i mitt eget materiale.

Alle mødrene jeg intervjuet hadde noen tilsvarende tilpasningsstrategier til familiemedlemmers dataspilling.

I forsøket på å kartlegge tilpasninger som ble gjort i familiene, spurte jeg mye om hvordan dataspillingen har påvirket hverdagsrutiner. Gjennom denne spørsmålsrekken fant jeg tegn på at mødrene i alle familiene, satte egne behov til side for at dataspillingen skulle få plass, og at familiens hverdag skulle fungere så problemfritt som mulig. Selv om flere andre familiemedlemmer kunne sette seg selv til side til tider, ofret mødrene

konsekvent mest av sin tid og var mest villig til å sette egne behov i andre rekke, for at barna eller mannen skulle få spille dataspill.

Mor Sissel hadde lenge hatt for vane å gå lange skiturer alene på søndager. Hun brukte mye tid på å snakke om hvordan dette hadde gitt henne ro og energi til å håndtere hverdagen bedre og at denne alenetiden var svært verdifull for henne. Men at hun måtte slutte med disse turene, fordi ellers hadde ikke familien spist middager sammen. Den ene sønnen hennes hadde nemlig en fast avtale med gildet om å "raide" søndager kl 19 og dersom familien skulle spise sammen, måtte middagen være klar før den tid. Hun vurderte familietid som mer verdifullt enn alenetid, og hadde dermed sluttet å ta disse skiturene, for å sørge for at familien fikk den tiden hun mente den trengte sammen.

"Jeg har periodevist i vinter følt meg helt skvist ikke sant? Skal jeg være god mor og sørge for at vi spiser en god søndagsmiddag sammen? Hvis jeg skal rekke det, så må jeg kutte ned på mine ambisjoner om skitur for eksempel." (Sissel, mor av spiller)

Elise (moren i familie 4) valgte også bort aktiviteter som hun selv, helst ville bedrevet, for å gjøre plass til sønnens spilling. Igjen var mye sentrert rundt måltider og det å sørge for at familien hadde tid sammen. For at sønnen skulle få mat, og spise sammen med familien reiste moren alltid rett hjem etter jobb, selv om hun flere ganger hadde blitt invitert til å tilbringe tid med venner. Ved andre anledninger hadde hun latt vær å reise på fotball kamp (som interesserte henne stort) fordi hun måtte være hjemme å hjelpe / sørge for at sønnen ikke spilte for mye. For Elise ble til tider dataspillingen til sønnen noe som bandt henne til huset, og gjorde at hun ikke turde reise bort og la sønnen (som på dette tidspunktet var 15 / 16 år) være igjen alene.

"Det gikk bare ikke. Jeg kunne ikke reise bort eller gjøre noe... Da ble han bare sittende å spille hele natten. Og var det en skoledag, eller noe annet

viktig, så ville han bare skulke... Jeg kunne bare ikke." (Elise, mor av spiller)

En annen mor Trude valgte å sette krav til at faren Lars i huset ikke spilte dataspill mens barna var våkne, vel vitende at det ville føre til at faren spilte sent, la seg lenge etter midnatt, som igjen ville føre til lite intimitet og sex.

"Når han en gang går og legger seg tidlig så forventer han jo ting... Og får han ikke sex da, så går han jo ikke og legger seg tidlig dagen etterpå, da kan han like godt spille." (Trude, kone av spiller).

Hos fedrene i studien var det vanskeligere å finne noen fellestrekk. Selvoppofrelsen var ikke til stede hos fedrene i like stor grad som hos mødrene. Fedrene virker mer interessert i scenarioer der spilleren stod fri til å styre spilltid dersom visse plikter var utført. Spillerfaren Lars så på egen spilling litt på samme måte. Så lenge jobb, lek med barna og husarbeidet var gjort, kunne han bruke tiden på å spille.

6.4 Dialog og forhandlinger

I de forskjellige familiene jeg pratet med foregikk, eller hadde det foregått en serie med eksplisitte og implisitte forhandlinger om dataspillets plass i familiedynamikken.

Brorparten av disse forhandlingene ser ut til å sentreres rundt tidsbruk. De vanligste konfliktpunktene ser ut til å sentrere seg rundt hvor lenge og når spilling skal foregå.

"Altså, de gjør jo det litt sånn at jeg kjører middag før raidet liksom sånn at de anstrenger seg litt da for at de skal ha middagen klar før raidet, sånn at jeg får middag." (Markus, spiller).

"Wow spiller han bare etter at ungene har lagt seg." (Trude, kone av spiller).

"Men, ehm, så har jeg en kjæreste da, og hun er ikke noe gamer jente i det hele tatt da, men hun eh, men hun vi har liksom en, skal vi si våpenhvile da, for hun er veldig glad i å se på TV - og - jeg ser ikke så mye på TV," (Stian, spiller).

I den ene familien kan det virke som om de valgte å fokusere på noen sentrale premisser for spillingen. Selv om løsningen de kom til ikke nødvendigvis var den mest ønskelig for alle involvert, fant de noen rammer som ikke-spillerne kunne leve med.

"Det fører jo til at wow schedulen styrer familierutinene her. [Sissel] Går hjem en halvtime tidligere fra jobben for å bli ferdig så vi får spist, før han [Markus] skal i raid. [...] Er ikke spesielt fornøyd med det altså, men det er litt sånn av og til." (Richard, far av spiller).

Vi ser her et tydelig tegn på at dataspillingen har hatt en innvirkning på de nære omgivelsene til spilleren. Men vi ser her at utfallet har vært noe uventet. I familie 2, har faktisk spillerens [Markus] atferdsmønster, hatt en negativ innvirkning på en ikke-spillers jobbforpliktelser. Dette er ikke en type konflikt som man nødvendigvis forventer å finne som et resultat av dataspilling, men er et tydelig tegn på hvorfor det er av stor interesse å studere dataspillerens nære omgivelser.

Familiene i undersøkelsen hadde noe forskjellige ideer om hvilken plass dataspill skulle ha i hverdagen og hva som burde prioriteres over dataspillingen. Men i alle familiene så var det også tydelig at det hadde foregått en forhandling om hva som skulle prioriteres. I to av familiene endte forhandlingene med en løsning som de fleste kunne akseptere, mens i en av familiene virker det som om spillerens syn vant gjennom, fordi ikke-spillerne ikke orket å fortsette forhandlingene.

"Vi spiste middag sammen. Noen sånne basic ting måtte, jeg måtte opp på rommet mitt, jeg måtte det. Men jeg kom jo ut for å spise middag og sånne ting, jeg gjorde det. Men jeg gikk liksom med en gang og. i og for seg spilte jeg mye på ettermiddagen og da ble det, ble det veldig mye

krøll. Moren min var kjempesur, vanligvis eller så, gadd hun bare ikke å bry seg." (Mats, spiller).

I noen av familiene så ses spillingen på som et "mindre onde". Ungdommer kan bedrive langt verre ting enn å sitte inne å spille dataspill hele dagen (dop, alkohol, kriminalitet osv). Eller spillingen ses på som bedre enn at partneren er ute på studentfester eller lignende. Dette går igjen, at ikke-spillerne til å begynne med var imot aktiviteten, men kan etter hvert enten finne verdi i spillet eller velger å se på spillet som det bedre alternativ.

"Vi har også kranglet litt om han skal komme til middag. Litt sånn av og på, det får vi jo kanskje litt enda, at vi blir litt sure fordi han, så skal han i raid eller noe sånt da, så begynner det kl 7, så må han være klar fra kl halv 7, hvis vi er sene med middagen, så får han ikke spist middag. [...] Det gjorde liksom at vi fant igjen litt god tone i familien, og selv om Markus ikke sluttet å spille data og ble skolelys og gjorde alt han skulle, så har vi en god tone ikke sant. Og vi er venner og" (Richard, far av spiller).

Videre i forhandlingene i familiene virker det som forhandlingen om tid også handler om forhandling om prioritering og fokus. Dersom en sønn spiller dataspill, bruker han mindre tid, og har dermed mindre oppmerksomhet eller fokus på skolearbeid og familien. Spesielt for foreldrene av spillerne (i studiet) virker det som dette fokuset står sentralt. At barna deres ikke har mer fokus på skolearbeid, venner og familie er en reel bekymring. Deler av dette kan kanskje ses på som et uttrykk for de moderne, digitale tidene vi lever i. For de fleste spillere er kontakt med venner en viktig del av hvorfor de spiller dataspill. Det er et felles kulturelt uttrykk og en sosial aktivitet for dem, og denne digitale omgangsformen ser også ut til å være vanligere for barn og unge nå enn tidligere (Livingstone et. al., 2011). Dette utforsker jeg nærmere i kapittel 7.6.

Det er selvsagt verdt å merke seg at alle familiene jeg snakket med hadde forsøkt å inkorporere dataspilling som en del av familiehverdagen. Selv i familie 4, der motstanden mot dataspill klart kan anses som størst, ble det gjort forsøk på å forhandle frem løsninger i, og spillnekt ble kun brukt som et ekstremt virkemiddel.

"Til slutt ble det sånn, min mor orket ikke mer og det ble veldig mye at hun tok pcen min og låste den inn på jobben." (Mats, spiller).

"Jeg fikk med meg at hun var alltid sur og kranglet alltid. På humøret. Brukte alltid masse tid og krefter på, hadde heftige krangler og sånne ting. Og, hvor ingen vant egentlig, fordi... Det endte opp med at mor kastet bort pcen i skogen fordi hun var forbannet og så, det var skolepcen det skjedde med da." (Mats, spiller).

6. 5 Familiens bekymringer

En viktig del av samtalene med familiene til spillerne har handlet om hvilke bekymringer familiemedlemmene har når det kommer til dataspilling og dataspillingens mulige konsekvenser.

Mest fremtredende ble det uttalt en bekymring for at dataspillingen skulle gå ut over skole eller jobb. I familie 1, der far var spiller, ble det uttrykt bekymring for at han skulle spille for lenge, slik at han var trøtt og ukonsentrert på jobb, eller at han skulle bli distraheret fra å faktisk gjøre jobben sin ordentlig, fordi spillet opptok tankene hans i løpet av arbeidsdagen. Til sammenligning var bekymringene i de andre familiene i utgangspunktet konsentrert rundt skoleprestasjoner. De andre familiene hadde opplevd at spilleren skulket skole for å sitte hjemme og spille, eller at spilleren satt oppe så sent at han ikke kunne konsentrere seg på skolen dagen etter.

Mats (en spiller) snakket fritt om at han hadde gjort nettopp dette. At han hadde spilt natten gjennom, for så å sove et par timer på morgenkvisten, skulke skolen og sitte hjemme å spille dataspill gjennom skoledagen. Han beskrev hvordan han hadde kartlagt når han måtte være våken og tilstede for at moren skulle tro at han var på skolen (om morgenen, før moren dro på jobb og på ettermiddagen når moren kom tilbake fra jobb), slik at resten av tiden hans skulle kunne brukes på dataspill. Som han selv sa:

"For det at jeg spilte hele natten, sneik meg ned og satt i stuen og spilte, så kl 6 / 7 så snek jeg meg opp i sengen, så dro mamma på jobb, så sov jeg et par timer, stod opp kl 10 og så satt jeg og spilte enda et par timer." (Mats, spiller).

Dette er et tydelig uttrykk på nettopp det spillmønsteret foreldrene i studiet uttrykte en bekymring for.

Fra dette eksempelet, er det lett å se den typen atferdsmønstre, som kan føre til at forskere benytter alkoholisme og pengespillavhengighet som utgangspunkt for mulige diagnosekriterier av problematisk dataspilling (se mer kap 4.2).

Men igjen er det mulig å se en underliggende tone i samtalen. Selv om bekymringene på overflaten ser ut til å handle om tid brukt og håndtering av fritidsaktiviteter, ligger det verdivurderinger under dette også. Mye tyder på at det også er barnas nedprioritering og nedvurdering av skole som bekymrer mange foreldre. Som Mats sa:

"For på den tiden så hadde jeg ikke noe begrep om konsekvensene av at jeg ikke gikk på skolen og sånn, og jeg skjønnte ikke noen ting. Og nå syntes jeg fortsatt det er det, for 9. og 10. klasse er ikke de viktigste årene på skolen, og jeg fikk jo, greit snitt, selv om jeg fikk mye fravær, så, ja." (Mats, spiller).

Dette viser ganske tydelig at informanten bevisst vurderer dataspillingen som mer verdifullt for ham enn skolegang. Selv om han også påpeker at

han på denne tiden ikke helt kunne se konsekvensene av handlingene sine, mener han også at det ikke var så farlig, fordi ungdomsskolen ikke er så viktig. Han fikk jo et greit snitt... Videre har vi morens syn på dataspillingen:

"Jeg skjønner ikke hva han får ut av det der. Det er liksom, jeg mener, det er jo sikkert gøy og han er jo blitt flinkere i engelsk da, men det er så mye bortkastet tid." (Elise, mor av spiller).

Moren i familien anser dataspilling som et verdiløst tidsfordriv, hun snakker senere også om hvordan hun gjerne skulle sett at spilleren fant noe annet å drive med, gjerne sport eller musikk. Selv om hun ikke hadde syntes det var greit om spilleren skulket skole for å sitte hjemme å spille musikk i stedet, hadde det vært bedre om sønnen hadde valgt å bruke fritiden på noe annet.

"Han [Mats] påstår at jeg hadde syntes at det var OK om han hadde skulket for å spille fiolin, men det er jo tull. Jeg hadde jo likt det om han hadde fortsatt med fiolin, men han hadde ikke fått skulke skolen for det, for det." (Elise, mor av spiller).

Jeg fant også tilsvarende tendenser i familie 2.

"Nå spiller han, så lenge han gjør de tingene som, det lille han skal gjøre. Nå er det ikke skole lenger, men han har jo fulgt opp skolen, går på skolen hver dag. Er på skolen den tiden han skal være, så går han hjem, og spiller. Det er ikke sånn at han skulker, eller lurer seg hjem midt på dagen. Han vet at oppfølgingen er ganske tett fra skolen til oss, så." (Richard, far av spiller).

"Så vi har hatt noen sånne ordninger om at, ok du får sitte hjemme og spille, men du får gå ut og så får du gå en tur rundt tjernet, eller to ganger rundt kvartalet eller et eller annet sånt noe." (Richard, far av spiller).

Dette kan kanskje ses på som eksempler på hvordan spilleren og ikke-spilleren vurderer dataspilling som aktivitet på veldig forskjellige måter. For ikke-spillerne fortoner ofte aktiviteten seg som mindre verdifull og mange ikke-spillere uttrykte en bekymring for at spilleren kom til å "gå glipp av" masse om vedkommende fortsatte med spillingen. Det er her interessant å se at faren til Markus tydelig syntes at det å gå en tur rundt tjernet eller bare å gå rundt kvartalet et par ganger, er mer verdifullt enn å spille dataspill. Eller i hvert fall er så verdifullt i seg selv at dataspillingen bør brytes opp av slike turer.

Denne forskjellsvurderingen fant man også igjen i familie 4. Spesielt moren i familien mente at de fleste andre aktiviteter var mer verdifulle enn dataspill:

"Altså, jeg skjønner ikke hvorfor det skal ta så mye tid. Han er så smart, han kunne brukt tid på så mye annet. Han spilte jo fiolin lenge, men sluttet med det. Han spilte fotball, men sluttet med det også. Nå sløser han bare bort masse tid bak den maskinen." (Elise, mor av spiller).

Dette ser ut til å være en tilbakevendende bekymring, at spilleren skal "gå glipp av livet" mens den sitter og spiller dataspill. Dette underbygger tankene presentert tidligere i oppgaven om dataspillingens iboende verdi som en av forhandlingsarenaene og jeg kommer til å bygge videre på disse tankene i kapittel 7.4. Fra ikke-spillerens ståsted, står spilleren i fare for å ha et mindre innholdsrikt og verdifullt liv, fordi en aktivitet med liten iboende verdi får så stor prioritering i hverdagen deres.

"... vi var mye på skitur for eksempel. Det har vi jo vært ganske mye. Nå sist vinter så var vel ikke Markus med en eneste gang tror jeg." (Richard, far av spiller).

6.6 Er dataspill alene ansvarlig?

Det kan være vanskelig å skille tydelig, hvilke problemer som har oppstått i familiene som et direkte resultat av dataspillingen, og hvilke problemer som kunne oppstå uavhengig av spillingen. Det eneste som er et uttalt eksempel på dataspilling som fører til en konkret rutineendring er raid-tidene til Markus i familie 2. Hans avtaler med andre i spillet, fører til at resten av familien må tilpasse sine hverdagsrutiner. Ut over dette pekes ofte dataspilling på som en grunn til mange problemer, uten at det nødvendigvis vises en direkte årsakssammenheng mellom spillingen og problemet. F.eks. snakker Trude om et dårligere sex-liv, fordi mannen Lars sitter å spiller dataspill til langt på natt. Men når hun snakker nærmere om emnet, så kommer det også frem at det er andre problemer. Det at de har barn er et hinder:

"men så er det jo sånn å ha små barn også da. Det er jo det at man er ganske sliten også, og man er jo ikke intim foran barna" (Trude, kone av spiller).

Det at de har forskjellige behov for intimitet er også et problem:

"Mens jeg er jo kvinne, altså på det området så er jeg veldig kvinnelig, at jeg syntes mann skal være litt intim, og ha det litt hyggelig, uten at det nødvendigvis skal føre til sex, [...] Men da, hvis han ikke får sex da, så går han jo ikke å legger seg tidlig dagen etterpå." (Trude, kone av spiller).

Så problemet fremstår etter hvert som mer komplekst. Selv om dataspill ofte pekes på som synderen, er ikke konfliktene som dataspillingen utløser nødvendigvis unike for akkurat dataspill. Jeg vil se litt nærmere på dette i neste kapittel (7.5).

7. Drøftinger av funnene

I dette kapitlet vil jeg tydeliggjøre funnene i studiet mitt, samt knytte noen av disse funnene opp til eksisterende forskning på nærliggende eller tilsvarende fenomen. Jeg begynner med å redegjøre for eventuelle endringer dataspilling ser ut til å ha ført til i familienes hverdag (7.1). Deretter vil jeg drøfte funnene etter 3 hovedakser

- Mulige kjønnsforskjeller (7.2)
- Engasjement som faktor i overspilling (7.3)
- Ulike verdivurderinger av dataspill (7.4)

og slik forsøke å sette funnene mine i en større samfunnskontekst. Avslutningsvis vil jeg kort utlede om dataspill alene kan være årsak til konfliktene i familien (7.5), før jeg forsøker å si noe om dataspill uttrykt i en moderne teknologifokusert kultur (7.6).

7.1 Konkrete endringer som en følge av spillingen

Først skal jeg se på hvilke håndfaste endringer som har skjedd i familienes hverdag, som informantene knytter til dataspilling. Dette vil danne et godt fundament for resten av drøftingen og tydeliggjøre utgangspunktet for hovedaksene jeg drøfter ut fra.

7.1.1 Felles for familiene

Alle familiene jeg intervjuet fortalte at familiedynamikken og familiehverdagen ikke var den samme nå, som den hadde vært før dataspill ble introdusert. Men det var ikke alltid like lett å finne konkrete eksempler på at dataspillingen spesifikt hadde ført til endringer. Fra samtalene kom det heller fram at den generelle omgangsformen i familien

var blitt endret, men at dette sannsynligvis var et resultat av en rekke forskjellige faktorer. I familie 1 forandret mye seg når de fikk barn og i familie 2 endret familiedynamikken seg etter hvert som barna ble eldre. Noen av disse endringene er å anse som naturlige etter hvert som medlemmene i familiene utvikler seg, men noen konkrete endringer fant sted som et direkte resultat av dataspillingen. Ofte fant jeg at dette var fordi dataspillet erstattet andre aktiviteter.

7.1.2 Familiespesifikke endringer

Familie 1 opplevde at dataspillingen førte til mindre privat tid mellom mor (Trude) og far (Lars). Dette førte til mindre intimitet mellom paret og kunne til tider lede til frustrasjon foreldrene imellom. Dataspillingen ble også et tydelig uttrykk på mediefragmenteringen som foregikk i hjemmet, da Lars satt og spilte WoW for seg selv, mens Trude så på TV i samme rom.

I familie 2 trakk Markus seg ut av familieaktivitetene og valgte å fordype seg i dataspillingen i stedet. Faren Richard snakket om at familien tidligere hadde vært på både ski og båtturer, men at Markus ikke hadde vært med på noe av dette de siste årene. Moren Sissel reiser ofte hjem tidligere fra jobb, for å sørge for at familien får tid sammen til middag og følte at hun måtte velge mellom å sette seg selv i første rekke eller være en god mor.

Også i familie 2, brukte Stian dataspill som en erstatning for annen aktivitet. Tidligere hadde han brukt mye tid sammen med venner, spesielt på fester. Men, fordi den nåværende kjæresten hans ikke likte at han reiste på fest uten henne, brukte han heller tid på å spille dataspill hjemme.

I familie 4, sluttet Mats med både fiolin og fotball når han "fant" dataspill. Dataspill hadde bare vært en liten del av hverdagen hans frem til han fikk en datamaskin som kunne spille en rekke kraftige dataspill. Omtrent

samtidig med dette sluttet han med fiolin og fotball, og økte tiden brukt på dataspill. Moren til Mats følte seg låst av sønnens dataspillings mønster og lot vær å reise på ferie eller annet i frykt for at sønnen bare ble sittende med dataspill.

7.2 Mulige Kjønnforskjeller

I mitt materiale fant jeg 2 interessante tendenser som kan virke som om er relatert til informantenes kjønn. Som tidligere presentert (kap. 6.3) utviste alle mødrene jeg intervjuet tilsvarende tilpassningsstrategier for å imøtekomme dataspillerens behov. De valgte å forsage personlige ønsker til fordel for at familien skulle ha plass til dataspilleren. I tillegg til dette fant jeg et interessant tilfelle i familie 2, der moren selv hadde spilt dataspill tidligere, og hadde mye positivt å si om denne hobbyen, men allikevel ikke ønsket at yngste datteren skulle begynne å spille dataspill igjen.

7.2.1 Presisering om mulige kjønnforskjeller

Det er viktig å presisere at jeg ikke forsøker å si noe om hvorfor disse forskjellene opptrer. Siden mitt utvalgt er så begrenset som det er, presenterer jeg dette kun som en interessant tendens i materialet, og ikke som et forsøk på å si noe om hvordan kvinner generelt vil håndtere en storspiller i familien. Valgene kvinnene i studiet mitt har tatt kan være et resultat av en rekke faktorer. Valgene kan ha utgangspunkt i både familierollen deres (mor) eller kjønnsrollen deres (kvinne). De kan også være et resultat en rekke miljømessige faktorer, eller tilfeldigheter når det gjelder utvalg.

Jeg ser at det er potensialet for mye interessant forskning på mulige kjønnsrollemønstre knyttet til dataspill og dataspillkultur. Det er allerede

begynt mye forskning på disse feltene (Agdestein, 2009; Enevold & Hagström, 2009; Sveningsson, 2012) og det ville drive oppgaven i en ny retning dersom jeg skulle vie for mye plass til dette her.

7.2.2 Moderne mødre i gamle kjønnsroller

Selv om andelen mødre i arbeid har økt fra 74 % i 1991 til 81 % i 2005 (Bø, et.al. 2008) var det fortsatt ikke mer enn 54 % som var fulltidsansatte. Totalt i befolkningen var 57 % kvinner fulltidsansatte, mens 88 % av menn var det. Videre i rapporten til Bø et.al. viser de at kvinner i gjennomsnitt bruker mer tid på husarbeid og mindre tid på inntektsgivende arbeid enn menn gjør. I snitt brukte kvinner nesten 4 timer hver dag på husholdningsarbeid, mens menn bare brukte 2 timer og 41 min (Bø, et.al. 2008). Selv om det har skjedd store endringer de siste tiårene med sysselsettingen av kvinner og omfordeling av husarbeid, så er det mulig å se levninger av eldre kjønnsrollemønstre i Norge i dag.

Gjennom forskningsprosjektet *Gaming Moms* er det også publisert flere rapporter som viser at kvinner fortsatt operer etter tradisjonelle kjønnsrollemønstre i hjem i Norden (Enevold & Hagström, 2009; Enevold, 2012). Blant mine informanter var det spesielt i informantfamilie 1 og 2 at et stereotypisk kvinnemønster kan se ut til å informere deler av familiedynamikken. Det kan virke som om det, i disse familiene, har dannet seg en norm om hva `mors` oppgaver eller holdninger skal være. I familie 1 ønsker ikke mor å kreve for mye av mannens tid vekk fra dataspillingen, og i familie 2 er det mor som reiser tidlig hjem fra jobb for å sørge for at middagen er klar. Dette sammenfaller med stereotype kjønnsystem, som dikterer kvinnens ansvarsområder i hjemmet (Enevold, 2012).

I disse to familiene, uttrykte mødrene at selv om dette ikke var en ideal situasjon, var det et "offer" de var villige til å gjøre for at alle i familien skulle ha det så bra som mulig. I den siste familien (familie 4) syntes

moren at det var ille at hun måtte gi slipp på det hun gjorde, men at hun ikke så noen annen måte å holde familien samlet.

Et amerikansk studiet av gifte onlinespillere (Ahlstrom et. al. 2012) fant at ektepar der bare en av partene spilte onlinespill rapporterte en lavere ekteskapelig tilfredshet enn ektepar der begge eller ingen spilte. Spesielt fant de at i ekteskapene der mannen spilte onlinespill, rapporterte partneren at dataspillingen hadde hatt en negativ innvirkning på forholdet deres. I studiet refererer de også til tidligere studier av fritidsaktiviteter i ekteskap, der ektemenn med tidskrevende, uavhengige fritidsaktiviteter har en sterk korrelasjon med lav ekteskapelig tilfredshet. Verken disse tidligere studiene av fritidsaktiviteter (referert i Ahlstrom et.al. 2012), eller Ahlstrom et.al. (2012) forfekter en kausal sammenheng mellom ektemenn med tidskrevende, uavhengige interesser og lav ekteskapelig tilfredshet, kun at det finnes en signifikant, målbar samvariasjon mellom de to fenomenene.

Mødrene i mitt studium snakket om en lavere tilfredshet i parforholdet, i forhold til dataspillingen. Trude spesielt fortalte at hun ikke så på mannens dataspillmønster som ideelt, men noe hun måtte tolerere. Hun hadde også håp om at mannens spillmønster skulle endre seg på sikt, og at det ikke skulle ta opp like mye tid, når barna var voksne. Sissel er i en litt omvendt situasjon. Hun var spilleren, og ektemannen ikke-spiller, men hun rapporterte også en sammenheng mellom lav ekteskapelig tilfredshet og dataspilling. For henne var det mer at hun spilte mer dataspill i perioder der forholdet med ektemannen ikke var spesielt godt til å begynne med.

7.2.3 Identitet som dataspiller

Jeg forsøkte også å få prate med datteren i familie 2, men hun ønsket ikke å bli intervjuet. Hennes mor Sissel var egentlig motstander av at hun

skulle begynne å spille igjen, da hun følte at det ikke var bra med ung jente som begynte videregående.

Har litt med identitet og dataspill. Det var lite ønskelig å være jente som spilte, Ref Agdestein, "hardcore" identitet ofte knyttet til mannlig, ung konkurranseorientert atferd.

Dette kan også ses litt i forhold til mangelen på "synlige" kvinnelige spillere. Agdestein, snakker om at det har eksistert en oppfatning av dataspill som kjønnnet og at kvinnelige spillere ikke blir sett på samme måte som mannlige. I studiet (2009) inntar hennes informanter

"..en posisjon som "unntak" i forhold til "hardcore gamer" (Agdestein, 2009:93).

Dette kan ses på som en reaksjon på det etablerte bilde av hva en "hardcore" spiller er, og i forlengelsen av det, hva en som spiller dataspill er. Dette kan være med på å forklare hvorfor ikke den unge jenten ønsket å la seg intervju, samt hvorfor moren hennes ikke ønsket at hun skulle begynne å spille dataspill igjen.

Det er også interessant å merke seg at når jeg var på besøk hos familie 2, for å foreta de fleste av intervjuene, satt datteren som ikke ønsket å bli intervjuet å spilte WoW.

Nå har min drøfting av kjønnsforskjeller vært fokusert på hvordan kvinnene i studiet mitt forholdt seg til spillingen og spilleren. Grunnen til at jeg ikke har presentert noen tilsvarende drøfting av mennene eller guttene er at jeg ikke fant noen tydelige tendenser som de mannlige informantene delte. Jeg mener at dette er tilfellet fordi de mannlige informantene faktisk ikke utviste noen interessante, tilsvarende tendenser i håndteringen av spillingen. Det kan derimot også være tilfellet at jeg ikke ser eventuelle underliggende tendenser fordi jeg er mann eller fordi eventuelle handlingsmønstrene attribueres til at de er dataspillere ikke at de er menn.

7.3 Engasjement som faktor i overspilling

Et av de sentrale funnene i mitt virtuelle etnografiske feltarbeid var at en av de største faktorene til overspilling var engasjement (kap 5.2.8). Noen av spillerinformantene mine uttrykte også tilsvarende holdninger, både at spillet var høyst engasjerende og at de brukte mye tid på onlinespill som WoW. Når man analyserer faktorene som førte til overspilling for *min* del er alle aspekter ved spillet som jeg fant engasjerende.

7.3.1 Definisjonsproblemet

Denne distinksjonen blir sentral i en eventuell oppfølging av et problematisk dataspillbruksmønster. Som jeg har henvist til tidligere (kap 4.1) er det upresist å betegne problematisk dataspilling som en dataspillavhengighet. Dersom man skal forsøke å hjelpe noen som har et problematisk dataspillkonsum, er det viktig å vite hva som motiverer spilleren og hva ved spillet det er som fører til overspilling. Dersom man forsøker å hjelpe en problemspiller, med antagelsen om at problemspillingen opptrer som en avhengighet, kan det hende at spilleren ikke får den hjelpen han eller hun faktisk trenger. Et mer korrekt og komplett bilde av problemsituasjonen (her overspilling av dataspill) vil gi et bedre grunnlag for å hjelpe de som ikke klarer å håndtere mediebruken sin selv.

7.3.2 Engasjement og diagnostisering

Rollen engasjement kan spille i et spillmønster, er blitt diskutert av andre forskere før. Selv om noen har foreslått at tidsbruk muligens kan brukes som en indikator på problemspilling (Brian & Wiemar-Hastings 2005; Griffiths & Meredith 2009) er ikke alle enige om dette. John M. Grohol (1999) spør seg selv:

"People lose hours at a time when immersed in a book, ignoring friends and family, and often do not even pick up the phone when it rings. Do we say they are addicted to the book?" (Grohol 1999)

Som nevnt tidligere (i kap 4.2) anser også Richard Wood (2006) engasjement i et dataspill mer som et mål for spillopplevelsen enn som en indikasjon på en sinnslidelse. Det høye engasjementet spillingen kan inspirere fører bare til problem dersom spilleren besitter ineffektive tidshåndterings evner, eller dersom ekstremspillingen blir brukt for å dekke over andre underliggende problem.

Tidsbruk alene er altså ikke nødvendigvis en indikasjon på et problem, men heller konsekvensene av tidsbruken. Et annet viktig kriteriet for å definere et spillmønster som problematisk, kan være motivasjonen bak handlingen og i hvilken grad brukeren opplever forholdet til spillet som tvangsmessig eller frivillig (Stenseng 2008).

7.4 Ulike verdivurderinger av dataspill

Fra analysen av intervjuene ser det ut til at kjernen av konfliktene rundt dataspilling handler om enten tidsbruk eller aktivitetens iboende verdi. Dermed kan det være interessant å først se kort på noen teorier om hvorfor mennesker knytter verdi til aktiviteter og hvilke bruksområder denne verdivurderingen har.

7.4.1 Culture Capital og Gaming Capital

Begrepet Culture Capital (eller kultur kapital) av Bourdieu (1978) kan være til hjelp for å forstå dette. Kultur kapital er et sett med preferanser og disposisjoner som ble brukt til å fordele forskjellige grupper i "klasser". Selv om mye av bakgrunnen for denne teorien er blitt beskyldt for å være politisk motivert, forsøkte altså Bourdieu å kartlegge hvordan visse

interesser, fritidsaktiviteter og preferanser ble formidlet (og beholdt) innen sosioøkonomiske grupper.

Bourdieu's bok *'Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste'* (1978), handler om hvordan sosial klasse og smak for kultur henger sammen. Han bygger på undersøkelser av det franske folket, og viser til at de forskjellige sosioøkonomiske klasselagene har egne definisjoner av hva som er "god smak", både for kulturelle uttrykk, mat, språk og klesstil.

Her presenterer han ideen om en kulturell kapital som har en verdi internt i gruppen, men som ikke nødvendigvis er overførbart til andre grupper. Fra denne grunnideen danner Mia Consalvo (2007) begrepet *'Gaming Capital'* (eller dataspill kapital) som beskriver et sett ferdigheter, kunnskap og preferanser med høy verdi i dataspillsentriske miljø, men som ikke nødvendigvis er overførbare til andre miljø. Dette er et forsøk på å si noe om hva som verdsettes i spiller-kulturen.

I så måte er det også en dynamisk valuta. Som i de fleste grupper endrer preferanser seg over tid og kanskje spesielt i spiller-gruppen, da kulturen er teknologisentrert, og teknologi er i stadig utvikling. Med dette vil preferansene som gis en iboende verdi endres.

Dataspill kapital kan tilegnes gjennom en rekke forskjellige kanaler. I takt med at spillene har blitt mer teknologisk avanserte har det virtuelle rommet rundt spillene også vokst. I denne omkringliggende sfæren (som Consalvo kaller paratekst, 2007) kan spillere tilegne seg kunnskap og ferdigheter som kan gi dem dataspillkapital. Ved å lese / lage veiledningsmanualer, delta i debattforum, lese dataspillnyheter og lese anmeldelser (Consalvo, 2007) deltar spilleren i flommen av informasjon som omkranser dataspill i dagens samfunn. Ferdigheter i å spille dataspill er et kjerneaspekt av dataspill kapital, men er også kanskje det minst overførbare.

Og det er i konseptet om gruppespesifikk valuta at kjernen til verdikonflikten ligger. Fordi spilleren er en del av en gruppe, som

verdsetter en viss type kulturell kapital (her dataspill kapital) er det sannsynlig at spillerne søker å opparbeide seg denne valutaen. Dette kan føre til at spilleren prioriterer opp dataspilling og dataspillrelatert virksomhet (konsum av paratekst). Problemet oppstår da når spilleren for eksempel, anser det å kunne spille dataspill som en verdifull egenskap, mens medlemmer av en ikke-spillersentrisk gruppe (familie, skole, jobb og lignende) ikke anerkjenner denne valutaen. Dette kan lede til frustrasjon, dårlig kommunikasjon og konflikt. Dette vil bli utforsket mer omfattende senere i denne drøftingen.

7.4.2 Tidkrevende spilling

Dataspill, spesielt onlinespill som WoW, er en aktivitet som lett kan kreve mye tid. Mange av spillets mekanismer legger opp til at tidsbruk tilsvarer økt utbytte, og flerspillerdelene av spillet krever koordinasjon mellom flere spillere, ofte fra forskjellige steder og kanskje til og med forskjellige tidssoner. Dette, samt at dataspill ofte kan være høyst engasjerende gjør at spilling er spesielt tilrettelagt for høykonsum. I tillegg kan det være et visst sosialt press på konsumet (venner eller bekjente som spiller mye og har forventninger til hvor mye tid andre spillere skal investere i spillet). Sammenlignet med andre fritidsaktiviteter kan det sannsynligvis være flere tilfeller av overkonsum blant dataspillere.

Men det er også rimelig å anta at foreldre eller ikke-deltagere hadde blitt bekymret om noen i ens familie hadde tilbrakt tilsvarende tid med en annen hobby. Dersom, for eksempel, et barn i en familie hadde brukt 8 - 12 timer hver dag på å samle insekter, er det lett å tro at foreldrene hadde blitt bekymret. Videre kan det være at en familie der faren bruker all sin fritid på å se på fotballkamper, kan bli bekymret for hvor mye tid denne interessen skal ta oppta.

Det kan virke som at dataspill lider litt under et lavt verdisyn fra ikke-spillere (se også kap 6.5). Det er lite oppstyr i medier rundt barn som er

for oppslukt i sport, viss lykke er avhengig av hvor vidt et sportslag vinner eller taper. Dette er sannsynligvis fordi fotball er mer domestisert i Norge enn for eksempel dataspill og dermed nyter en bredere aksept i samfunnet. Fotball anses også som verdifullt blant annet på grunn av det antatte fysiske og sosiale utbytte av aktiviteten.

7.4.3 Domestisering

Innen medievitenskapen er domestisering er et perspektiv som fokuserer på hvordan medieteknologi, gjennom konkret bruk, blir en mer integrert del av hverdagen til brukerne. Blant de første til å benytte begrepet i denne konteksten var Roger Silverstone og Eric Hirsch i boka *Consuming Technologies : Media and information in domestic spaces* (1992). De brukte domestiseringsperspektivet for å forstå innovasjon og hvordan ny teknologi tas i bruk av nye konsumenter / brukere.

"[...] domestication also involves the consumer in appropriation, in taking technologies and objects home, and in making, or not making, them acceptable and familiar." (Silverstone & Haddon, 1996:2)

Domestisering, sett ut fra *Trondheimsmodellen* (Sørensen 2006 i Ask, 2011) er:

" fokuserer på tre dimensjoner i domestisering: praktiske, symbolske og kognitive. Den praktiske dimensjonen viser til utvikling av rutiner og bruksmønstre når teknologien gjøres til en del av hverdagen, mens den symbolske dimensjonen dreier seg om meningsproduksjon, identitet og selvpresentasjon knyttet til artefaktet. Det kognitive viser til at nye artefakter krever læring og ny kunnskap."

Et perspektiv på domestisering handler altså om hvordan teknologi sakte blir en del av hverdagen vår, både praktisk, symbolsk og kognitivt. Det er spesielt det symbolske aspektet av domestiseringen som er interessant i denne delen av drøftingen. Det at dataspillene ikke har oppnådd den

samme symbolske domestiseringen hos flere av ikke-spillerne i intervjuene, kan være en av grunnene til at dataspill har en lavere symbolsk verdi for disse ikke-spillerne.

Når TV`en først ble introdusert, ble den ansett som mindre verdifull enn eksisterende medier, og ble omtalt som unyttig og fordummende (Roper, 1978). Men etter hvert som fler og fler hjem fikk fjernsyn har apparatet fått en naturlig plass i de fleste hjem i den vestlige verden. Det er nesten blitt en selvfølgelige å ha TV, og som en følge av dette har TV-tittingens iboende verdi økt.

Tall fra EU Kids Online 2 (Livingstone et. al., 2011) viser at datamaskiner, TV-spill maskiner og andre elektroniske apparater som kan brukes til å spille spill, er sterkt utbredt i europeiske hjem. 86% av europeiske barn bruker datamaskiner blant annet til å spille spill, og det er den nest mest brukte medieformen blant barn. Dette kan tyde på en sterk domestisering av dataspill hos barn.

Men samtidig med dette har disse barna en foreldregenerasjon som har betydelig mindre erfaring enn barna sine med elektroniske spill. For mange foreldre er dataspill noe barnslig og unyttig (lav symbolsk verdi) og de stiller seg mindre forstående til hvorfor barn, unge og voksne ønsker å bruke tiden sin på dette. Denne manglende forståelsen og kunnskapen om dataspill kan føre til at det oppstår et asynkront verdisyn og kunnskapsnivå mellom barn og foreldre.

7.4.4 Dataspill som lek og underholdning

Det er også et vist vedvarende syn at dataspill er forbundet med ansvarsfrihet og en barnlig aktivitet (Agdestein, 2009). Flere av informantene i Agdestein studiet snakket om at:

"... å spille [dataspill] går ut på å `bevare barnet i seg`" (Agdestein, 2009:94)

Dette synet på dataspill som noe barnlig er sannsynligvis også med på å holde dataspillets overførbare symbolske verdi lav. I Consalvo går også de samme tankene igjen. To viktige aspekter av barndom er lek og eksperimentering med omgivelsene. Dette er også to viktige aspekter ved de fleste former for spill, og denne assosiasjonen kan være med på å forklare hvorfor mange voksne anser spill som barnslig. Spilllingens overførbare symbolske verdi svekkes sannsynligvis enda mer av at voksne som leker og eksperimenterer ofte anses som særdeles barslige (Consalvo, 2007).

I prosjektet *'Gaming Moms'*⁶ fant Enevold (2012) indikasjoner på at ikke-lek aktiviteter ble belønnet i den større familiesammenhengen fremfor lek og individuell underholdning.

"...family meals are prioritized before individual snacks, and non-play activities are rewarded" (Enevold, 2012:6).

Dette kan i denne sammenheng ses på som nok en indikasjon på at lek innehar en lavere symbolsk verdi i familien, sammenlignet med samlende og produktive aktiviteter. Og fordi dataspill anses som både lek og blir sett på som barnlig, gis det følgelig en lav symbolsk verdi.

7.4.5 Mediepanikk

Dette synet på dataspill som barnlige kan kanskje ses på som en av grunnene til det økte medieoppstyret rundt dataspill de siste 20 årene. Kirsten Drotner har skrevet mye om mediepanikk og hvordan disse oftest utfolder seg. Hun sier:

"Children and young people, I would argue, are prime objects of the media panics not merely because they are often media pioneers. Not merely because they challenge social and cultural power relations, nor

⁶ <http://gamingmoms.wordpress.com/>

because they symbolise ideological rifts. They are panic targets just as much because they inevitably represent experiences and emotions that are irrevocably lost to adults: one cannot go back in time and become a child again." (Drotner, 1999:617).

Drotner fremmer ideen om at barn representerer noe tapt, både for individet og for samfunnet. Samtidig som barn ofte utfordrer sosiale og kulturelle maktstrukturer er det også en påminnelse om en tapt tid og ofte en idealisert barndom.

Et eksempel på hvordan assosiasjonen mellom det barnlige og dataspill kan komme til uttrykk i nyhetsmedier er de stadig tilbakevendende diskusjonene om en mulig kobling mellom voldelige dataspill og barn som utøver vold. Fordi mange anser dataspill som barnlige, kan voldelige dataspill ses på som et stort problem. Det er fort gjort å anta at disse voldelige spillene blir markedsført direkte til barn og kan være skadelige for barnas "unge sinn". Dataspill er også noe ukjent for mange foreldre, og når foreldrene ikke har noen personlig erfaring med et fenomen er det vanskelig å vite hvordan man skal forholde seg til det. Og fordi dataspill assosieres med lek, eksperimentering og barnlighet, bryter ekstremt voldelig eller seksuelt innhold med bildet noen voksne har av hva spillene bør være. Dette bruddet med det idealiserte bildet av den tapte barndommen, kan være en av flere faktorer til voksnes bekymring for dataspill.

7.4.6 Tilpassinger, forhandlinger og resolusjon

I familie 2, utviklet det etter hvert en viss enighet om hvordan hverdagen skulle utfolde seg, spesielt med hensyn til dataspillingen til Markus. Han skulle ordne middag en dag i uken, han måtte klippe plenen når det trengtes, han skulle ta seg noen gå-turer og generelt ta del i noe av husarbeidet, så blandet ikke foreldrene seg for mye i hvor mye han spilte. Kristine Ask (2011) fant et tilsvarende mønster hos en av sine

informantfamilier. Hennes informant "Alf" fortalte at han utførte noen husholdningsplikter, som for eksempel å rydde kjøkkenbenken, før moren hans kom tilbake fra jobb. Om dette var gjort, kunne han som oftest spille fritt resten av den kvelden.

"Det ble opprettet en rekke praksiser som ikke handlet om spillet i seg selv, men som var viktige for deres mulighet for utfoldelse i spillet." (Ask, 2011:13)

Deler av forhandlingene handlet altså ikke om tidsbruk av spillet, men heller om å "veie opp for" tiden brukt på spillet (en lav-verdi handling), med andre mer verdifulle handlinger. Ask presenterer dette som et eksempel på en domestiseringsprosess. Dataspillet får ikke nødvendigvis økt sin symbolske verdi, men spilleren kan altså kompensere med å utføre andre, mer verdifulle, handlinger (som å gå tur eller ta en oppvask).

I prosjektet *'Gaming Moms'* har det også blitt avdekket lignende familiedynamikk, spesielt i henhold til middager og fellesaktiviteter for familien. De fant at slike felles aktiviteter ble rangert over eller implisitt verdsatt høyere enn individuelle aktiviteter.

"...family meals are prioritized before individual snacks, and non-play activities are rewarded" (Enevold, 2012:6).

I sammenligningen av dataspill med andre medier, andre fritidsaktiviteter og skole/jobb ser man konturene av en diskusjon om spillingen som fenomen og hvilket utbytte, om noe, spilleren kan forvente av spillet. Dette er ikke helt utforsket territoriet. Kristine Ask (2011) har foretatt en undersøkelse av hvilke utfordringer dataspilling representerer for familiehverdagen, og

"...hvordan nye medieteknologier forhandles inn i hjemmet, og hvordan moral og materialitet fungerer i denne prosessen." (Ask, 2011;1).

Ask beskriver forskjellige metoder som spillere benytter for å inkorporere spillingen som en akseptabel del av hverdagen, og hvordan forhandlingen

av spillets iboende verdi er et sentralt aspekt av denne forhandlingen. Tilsvarende tendenser er å finne i informantfamiliene mine, gjennom fokuset på positive konsekvenser av spillingen, men også gjennom familienes bekymringer om at spilleren "går glipp av livet" på grunn av spillingen.

I de familiene jeg har studert var konfliktene større på et tidligere punkt enn når jeg snakket med informantene. Familiene hadde forsøkt å finne måter å inkorporere dataspillet som en del av hverdagen sin. Det virket som om de større konfliktene rundt dataspillingen hadde endt i enten kompromiss (familie 2 og til en viss grad familie 1) eller med resignasjon fra ikke-spillerne (familie 4 og litt i familie 1). I alle familiene var det også mulig å spore en tendens til et endret verdisyn på dataspill. Det kan virke som om dette synet gikk fra at dataspill var ille, til at det ble sett på som et "mindre onde" enn andre aktiviteter. Dette var minst tydelig i familie 4, men både familie 2 og familie 1 kom med eksempler av andre aktiviteter som det hadde vært verre om spilleren drev med enn dataspill. For faren i familie 2, var dette narkotika, alkohol og småkriminalitet:

"Det er en fin gjeng han er sammen med nå, det kunne jo vært så mye verre. Du vet hvordan det er med ungdommer. Kunne vært drikking og dop og sånn stjeling og sånt, og da er det ikke så ille [med dataspilling]" Richard, 52 far til spiller.

Mens moren i familie 1 trakk fra utroskap som noe definitivt verre enn dataspilling.

"...hvis han da skulle prioritere, hvis han skulle prioritere å være utro så måtte han ta konsekvensene av det. Da er det jo på døra ut. Så for meg så er familielivet det viktigste." Trude, 40 kone av spiller.

7.4.7 Mikro- og Makrodomestisering

Denne domestiseringsprosessen kan ses å operere på to forskjellige plan. På den ene siden handler domestiseringen om graden av appropriering i hjemmet og den nære, familiære sfære. Graden ikke-spillende familiemedlemmer aksepterer dataspillingen som et valid tidsfordriv og tilpasse hverdagen slik at dataspillet får en varig plass. På den annen side handler domestiseringen også om graden samfunnet familiene opererer i aksepterer og verdsetter dataspill. Det at dataspill dukker opp som "normale" aktiviteter for karakterer i TV-serier, at nyhetssendinger velger å dekke dataspill begivenheter og at dataspill i noen tilfeller kan kjøpes på postkontor og i matvareforetninger er alle tegn på at samfunnet begynner å akseptere dataspilling som en "vanlig" aktivitet, ikke bare et nisjekulturelt fenomen.

Disse to prosessene er avhengige av hverandre, og det er vanskelig å si noe konkret om årsakssammenhenger mellom dem. Man kan se det sånn at den større, samfunnsdomestiseringen skjer fordi mange, små familiegrupper aksepterer dataspill som en del av sin hverdag, og at samfunnsdomestiseringen bare er et uttrykk for familiedomestiseringen. Samtidig kan man også enkelt argumentere for at det er den større samfunnsdomestiseringen som gjør at ikke-spillerne har lettere for å akseptere dataspill inn i hjemmet. Gjennom en bredere aksept for fenomenet, ufarliggjøres og normaliseres dataspill. Sannheten er sannsynligvis at forholdet mellom de to prosessene er uhyre kompleks og at de er begge avhengige av og et uttrykk for hverandre.

7.4.8 Verdier er ikke likeverdige

I et av studiene fant Enevold (2012) at bestemte atferdsformer, som at barna tilbrakte tid utendørs, leste en bok eller hjalp til med husarbeid førte til mye ros i familien. Det var tydelig at denne atferden hadde en høy symbolsk verdi i familien. Videre finner de at familiene legger forskjellig nytteverdi i forskjellige aktiviteter. Det å lese en bok anses som nyttig fordi aktiviteten innehar en læringsverdi, det å gå tur har en sunnhetsverdi mens husarbeid er verdifullt fordi det fører til økt trivsel. I denne sammenheng kan det virke som om dataspill primært ilegges en underholdningsverdi.

Som en generell norm er kroppslig sunnhet og trivsel sentrale preferanser i den norske kulturen. Aktiviteter som har et sunnhets eller trivselsutbytte avgir altså gøy kulturell kapital. Det å gå på jobb er også verdifullt, fordi økonomisk trygghet og vilje til å bidra i samfunnet er fundamentale for bildet av et voksent menneske i Norge. Dette er også en kulturell kapital som har høy overførbarhet mellom mange grupper i Norge. Dataspill kapitalen en spiller kan opparbeide seg, som sagt tidligere, lite overførbart. Delvis er dette fordi dataspillingsaktiviteten i all hovedsak assosieres med underholdning og lek.

Uavhengig av hvor mye dataspill øker i aksept og anseelse, er det lite sannsynlig at verdiutbyttet vil kunne måle seg med sunnhetsverdiene som ilegges sport og andre utendørs aktiviteter. Men dataspill vil muligens kunne oppnå en større aksept som formidler av kulturelt innhold. Både bøker og film nyter en bred domestisering i det norske samfunn, og således vil også kulturell kapital opptjent i miljøer sentrert rundt disse mediene være mer overførbare til andre arenaer i samfunnet. Det å kunne lese, forstå og debattere om forfattere som Knut Hamsun, Dostojevskij eller Kafka er verdifullt i flere samfunnsgrupper enn de litteratursentriske, men det å ha kjennskap til Tim Schafer⁷ eller Shigeru Miyamoto⁸ (begge

⁷ http://en.wikipedia.org/wiki/Tim_Schafer

⁸ http://en.wikipedia.org/wiki/Shigeru_Miyamoto

anerkjente dataspillskapere) er ikke spesielt verdifullt utenfor "gamer miljø". Bøker innehar nå en interessant posisjon i forhold til iboende symbolsk verdi og overførbarheten av opptjent kulturell kapital. Selv om forskjellige sjangre av bøker ilegges forskjellig symbolsk verdi, anses selve handlingen å lese bøker som verdifullt. Faktisk er det å lese bøker så verdifullt, at selv "dårlige" eller lavstatus bøker aksepteres fordi, "han/hun leser i hvert fall".

Boken er blitt en formidlingsplattform av innhold (med en viss iboende verdi), og det er så innholdet som formidles som ilegges symbolsk verdi. Det er ikke utenkelig at dataspill etter hvert kan inneha en lignende posisjon. Ser man på dataspillmarkedet nå, kan man finne et bredt spekter av innhold som kun har til felles at de anses som dataspill. Etter hvert som dataspill oppnår en høyere grad av domestisering i samfunnet, kan det hende at dataspill blir verdivurdert basert på innholdet de formidler og ikke bare plattformen de formidles gjennom.

7.4.9 Selvregulering og mediefragmentering

For dagens unge er regulering av mediekonsum en særdeles viktig ferdighet, en egenskap som ikke var like viktig for bare 20 år siden. Den teknologiske og sosiale utviklingen har ført til en endring i medielandskapet. Der mediet og medieinnholdet tidligere var relativt homogent (eks: NRK som eneste TV-kanal i Norge), er det nå et spekter av medieinnhold og medieplattformer tilgjengelig for den "vanlige" bruker. Denne mediefragmenteringen (Livingstone, 2002) fører til at hvert familiemedlem styrer mye av sitt mediekonsum selv noe som gjør det svært vanskelig for foreldre å ha oversikt over hvordan barna deres bruker forskjellige medier. Og det er ikke utenkelig at mange foreldre sliter med regulering av sitt eget mediebruk. Dette vil jeg dekke noe grundigere i kapittel 7.6.

7.4.10 Domestisering og diagnostisering

Det er ikke utenkelig at etter hvert som dataspill blir en større del av manges hverdag, vil også dataspillenes iboende verdi øke for mange, både spillere og ikke-spillere. Det vil altså være en mulighet for at visse elementer av Gaming Capital vil være overførbare til andre kulturelle sfærer.

Denne økningen av dataspillingens iboende verdi, kan få reelle konsekvenser både for en eventuell dataspillavhengighetsdiagnose, og for hva som anses som et problematisk spillkonsum. Et sentralt diagnosekriterie er som tidligere sagt, graden dataspillingen kommer i konflikt med andre verdifulle aktiviteter i spillerens hverdag. Det er nettopp denne verdivurderingen av aktiviteter som tilsier at dataspillingen er problematisk. De fleste voksne vil i dag anse en betalt jobb som en verdifull aktivitet, og ser ikke nødvendigvis på det som et problem at jobbaktiviteten krever 8 eller mer timer hver dag. Dette er (tross alt) tid man kunne brukt på andre, kanskje mer underholdende eller givende aktiviteter, men jobbaktivitetens iboende verdi tilsier at den er viktigere enn mange andre aktiviteter. Videre vurderes også aktiviteter som tid med familie eller venner som særdeles verdifulle aktiviteter, mens det å se film eller surfe på nettet kan kanskje ses på som noe mindre verdifylt. Etter hvert som dataspill domestiseres, og dataspillingens iboende verdi øker, kan grensene for hva som anses som et akseptabelt spillkonsum endres. Det kan i hvert fall ses en tendens i den retning i familiene jeg har studert.

7.5 Dataspill som konfliktutløser

Det vil være vanskelig å skille absolutt mellom konflikter som er et direkte resultat av introduksjonen av dataspill i hjemmet, og hvilke konflikter som knyttes til dataspill, men som ikke nødvendigvis har noe med dataspillingen å gjøre. Dette er en type vurdering som vil kreve et mer omfattende og dyptgående arbeid enn det som er mulig gjennom en masteroppgave, så jeg vil heller forsøke å oppsummere konfliktene som jeg fant i intervjuene mine, for så å se om det er noen av disse som kun kan ha blitt utløst av dataspill, eller om det er noen av konfliktene som kunne blitt utløst av andre aktiviteter.

Slik jeg ser det fra mitt materialet, er de sentrale konfliktene mellom spilleren og familien som følger:

- Spilleren er fjern eller uoppmerksom i omgang med familie, venner, skole eller jobb
- Spilleren er fysisk inaktivitet
- Spilleren neglisjerer skole / jobbforpliktelser
- Reduksjon i kvaliteten på partnerrelasjonem mellom spiller og ikke-spiller
- Forsterking av tradisjonelle kjønnsrollemønstre
- Uenighet om tidsbruk på fritidssysler mellom spiller og ikke-spiller

Som jeg utleder om i kap 6.6 kan det være vanskelig å skille mellom dataspill som årsak for en konflikt og dataspill som utløser for en konflikt. Dersom man slår fast at dataspillet er årsaken til en konflikt, vil det si (slik jeg bruker begrepene her) at dataspillet skaper konflikten i relasjonen. Altså ville ikke konflikten nødvendigvis funnet sted dersom dataspillet ikke var blitt introdusert i relasjonen. Men dersom dataspillet er utløseren for konflikten, er det rimelig å anta at konflikten hadde oppstått uavhengig av dataspillets introduksjon.

Denne distinksjonen er vanskelig å gjøre, spesielt basert på kun noen timers forskningsintervju med de forskjellige informantene, men er et viktig punkt for videre forskning. Det er i bunn og grunn ikke noe unikt over de konfliktene som har oppstått mellom spilleren og familien, flere av dem minner sterkt om bekymringene rundt barn og TV-titting (f.eks. Robinson, 2001 som knytter overvekt i barndommen direkte til fysisk inaktivitet i forbindelse med TV-titting).

Jeg vil ikke kunne gjøre noen slutninger om hvor vidt dataspill er utløser eller årsak til konfliktene som har oppstått i familiene jeg har intervjuet. I visse av konfliktene er det nok rimelig å si at dataspill i hvert fall har agitert situasjonen (f.eks. neglisjering av skolearbeid, uoppmerksomhet i familie / skole omgang) mens i andre tilfeller kunne konflikten sannsynligvis vært utløst av en rekke forskjellige fenomen (som fysisk inaktivitet, forsterking av tradisjonelle kjønnsrollemønstre ol).

7.6 Individuelt tilpasset mediekonsum

Flere av ikke-spillerne i studiet mitt anså dataspillingen som en isolerende aktivitet. Mens mange av spillerne så på dataspilling som svært sosialt, bare ikke med menneskene i fysisk nærhet.

7.6.1 Hver informant, sitt konsum

En tendens jeg har funnet i mitt materialet, er en individualisering av mediekonsum. Spesielt hos spillerne, men også hos noen av ikke-spillerne, viste deg seg at dataspillingen oftest var noe spilleren gjorde uten andre i familien. Unntaket var Markus som tidligere hadde spilt sammen med noen andre i familien, men som siden hadde fortsatt å spille alene. De tydeligste tegnene på denne individualiseringen finner man hos familie 1 og hos Stian i familie 2 (se kap 6.2). Både ekteparet og

kjæresteparet konsumerte medier etter tilsvarende mønster, selv om det var et 20 års aldersspenn mellom parene. Spilleren spilte dataspill mens ikke-spilleren så TV i samme rom. De kunne kommunisere med hverandre, men nøt hver sin individuelle underholdningsform gjennom forskjellige medieplattformer. Spillerne i studiet mitt valgte bevisst å kontrastere sin dataspilling med TV-titting, at mange så mye TV og at dataspill ikke var verre enn dette. Dette kan ses på som en avstandstaking til tradisjonell mediekonsum, og en omfavnelse av mer moderne mediebruk. Gjennom dataspillet og datamaskinene kan de selv velge hvilken underholdning de ønsker å konsumere, og dataspillet engasjerer dem åpenbart på måter TV ikke helt klarer.

Denne tendensen mot individuelt mediekonsum, finnes også blant annet i Kristine Ask (2011) sitt studiet og i flere internasjonale studier (Ahlstrom, 2012; Cola & Prario, 2012; Webster & Ksiazek, 2012). Denne individualiseringen av mediebruken kan ses på, både som et resultat av mediefragmenteringen og et uttrykk for en domestisering av nye medieplattformer.

7.6.2 Samfunnets trender

Det kan også være interessant å se denne tendensen i lys av norske samfunnsverdier og norske oppdragelsestrender.

I Norge, som et moderne, vestlig samfunn, står individet sentralt (Maagerø & Simonsen, 2005). Individet ses på som uavhengig enhet som har krav på visse rettigheter uavhengig av sosial status og familier kan ses på som en samling individer, fremfor en egen enhet. Familier ser også ut til å ha en mer symmetrisk og barnefokusert struktur enn tidligere (Nilsen, 2005) og norske foreldre har rapportert at uavhengighet og ansvarlighet er de egenskaper de helst ønsker at barna deres skal inneha (Unesco World Culture Report, 2000 i Nilsen, 2005).

Dette fokuset på en individualistisk oppdragelse og demokratiske verdier kan man også se uttrykt i et fokusskift som har forekommet i mediepanikker.

"In media panics, the public discourse has changed over the years from what may be called a pessimist elitism towards a more optimistic pluralism." (Drotner, 1999:609).

Tidlig omhandlet mediepanikkene sensur, kontroll og direkte sosial regulering av ungdommen, mens mediepanikkene nå handler mer om å ta vare på og beskytte de unge fra verdens farer. Drotner (1999) anser dette som et uttrykk for det moderne samfunnets økte fokus på individets rettigheter, en mer moderne forståelse av barnets plass i samfunnet og et større fokus på at barn og unge kan ta egne valg. Der man tidligere skulle fortelle de unge hvilke valg de skulle ta, skal man i dag lede dem til å ta de "rette" valgene av egen frie vilje.

I følge disse rapportene er det altså ønskelig at barn skal inneha uavhengighet og en sterk evne til å ta egne valg. Videre kan det tenkes at denne individualiseringen forsterkes gjennom personalisert og fragmentert mediekonsum, og at et høyt dataspill konsum kan være en av måtene dette kommer til uttrykk på. Og fordi oppdragelseskulturen er rettet mot forhandling og dialog med barna, har barna en mulighet til å forhandle frem tid til dataspilling.

Denne spekulasjonen om dataspilling som et uttrykk for individualiseringen i barneoppdragelsen er selvsagt bare ikke-vitenskapelig observasjon av en sammvariasjon, fremfor presentering av en observert kausalitet. Men det er interessant å se at ettersom barn oppfordres til å ta egne valg og være uavhengig, vil sannsynligvis barna ta en rekke valg som foreldrene deres kanskje ikke er enig i.

8. Oppsummering

Jeg har i denne oppgaven forsøkt å si noe om hvilke konflikter som kan oppstå i familier med en problemspiller og hva som karakteriserer disse konfliktene. Gjennom et virtuelt etnografisk studiet av onlinespillet World of Warcraft, og så en serie med semi-strukturerte forskningsintervju av familier med en problemspiller har jeg forsøkt å skaffe meg et bilde av hverdagsutfordringene til familiene. Jeg har også forsøkt å se konfliktene i lys av større samfunnstrender og forsøkt å si noe om hva som kan ligge til grunn for noen av konfliktene.

Mange av ikke-spillerne har uttalt til tider store bekymringer om mulige konsekvenser dataspillingen kunne ha for spilleren. Først og fremst var det foreldre av spillerne som var bekymret, og bekymringen deres var oftest fokusert på barnas fremtid. Fra bekymringene kan det være mulig å se at det ikke nødvendigvis var dataspillene i seg selv som voldt foreldrene bekymring, men heller atferdsmønstrene og holdningene som vokste opp rundt dataspillingen. Spesielt var foreldre bekymret for at barna slutte å bry seg om skole / jobb og at dataspillingen skulle føre til at spilleren skulle få et manglende sosialt nettverk.

Familiene i studiet mitt fant etter hvert måter å tilpasse dataspillingen inn i familiedynamikken. Enten gjennom kompromiss mellom spiller og ikke-spiller eller resignasjon fra ikke-spilleren, fikk dataspillingen en plass i familiehverdagen.

Flere av familiene brukte begrepet avhengighet i omtalen om spillmønsteret til spilleren, men det var ingen enighet om hva en avhengig atferd faktisk betød. Foreldrene spesielt ble bekymret om de så tegn på et avhengig spillmønster og kanskje spesielt om spillmønsteret førte med seg negative konsekvenser for spilleren og familien.

I oppgaven har jeg utledet om hvordan høyt engasjementsnivå var en faktor for min egen overspilling. Jeg fant også at flere av spiller

informantene rapporterte at høyt engasjement var en faktor for overspillingen deres. Det kunne også virke som om deler av atferdsmønsteret som ble sett på som avhengig, heller kunne skyldes høyt engasjementsnivå, men ingenting avgjørende kom frem.

I alle familiene kunne dataspilling knyttes til endringer i familierutinene og familiedynamikken. For å gjøre plass til en såpass tidskrevende aktivitet tilpasset andre familiemedlemmer seg til en viss grad. For spillerne ble dataspillingen ofte den primære private underholdningsformen. Men det var også tydelig at mange av disse endringene var en del av et større bilde. Andre hendelser som at barn ble født i familien eller at noen barn ble eldre kunne også være grunn til mange av endringene, og det var vanskelig å isolere om noe var utelukkende på grunn av dataspilling.

I løpet av studiet fant jeg en interessant tendens blant de kvinnelige informantene. Mødrene i alle tre familiene valgte lignende tilpassningsstrategier i møtet med storspilleren. Alle tre valgte å gi avkall på aktiviteter som hadde personlig betydning for dem, til fordel for at familiedynamikken ikke skulle forstyrres for mye og at dataspillingen skulle ha plass i familiehverdagen.

Kjernen til konfliktene så ut til å ligge i en ulik verdivurdering av dataspill. Når spiller og ikke-spiller i mitt studium ila dataspill forskjellig verdi førte dette til mye konflikter. Spillerne følte at de tjente mye (dataspill kapital) på å spille dataspill, at det var en verdifull aktivitet i seg selv, mens mange av ikke-spillerne så enten på dataspill som en lav-verdi aktivitet og mente at en rekke andre aktiviteter burde ha prioritet over dataspilling.

Dette er også en holdning som er mulig å se tegn til i det større kultursamfunnet i Norge. Dataspilling ses fort på som mindre verdifullt enn for eksempel å møte venner "ansikt-til-ansikt", gå på kino, eller spille fotball. Med denne verdivurderingen oppstår det konflikt dersom dataspilling erstatter eller prioriteres over disse aktivitetene.

Deler av denne lave verdivurderinger har sannsynligvis også tilknytning til at mange assosierer dataspilling med noe barnlig og lekende. Lek har ofte lav-status, spesielt voksnes lek, da lek knyttes så sterkt til barndommen som voksne skal og må legge bak seg.

Jeg har i oppgaven benyttet domestiseringsperspektivet for å forklare deler av denne asynkrone verdivurderingen internt i familiene. Fordi de forskjellige individene i familiene ikke har integrert dataspill i sin personlige hverdag likt, ilegger hvert familiemedlem dataspilling en forskjellig symbolsk verdi. Dette betyr også at familiemedlemmene opparbeider seg forskjellig kulturell kapital som ikke lar seg overføre til andre grupper. Dette kan også forklare deler av konfliktene som oppstår i familiene, når spilleren og ikke-spilleren er uenig i utbyttet av spillingen.

Men dersom dataspillingens verdi øker, og potensielt likestilles med aktiviteter som for eksempel å gå på kino med venner, eller lese en bok og kan det oppstå mindre konflikt om dataspillingen "kommer først" i noen tilfeller. Dette kan også ha konsekvenser for avhengighetsdebatten som foregår i visse akademiske kretser, da et ofte presentert kriteriet for avhengighet er at spillingen fører til konflikt med spillerens omverden.

Det har vært interessant å se at mange foreldre har vært bekymret for sine barns valg, samtidig som de ofte oppfordrer barna til å stå på egne ben og ta egne valg. Individualitet og selvstendighet er viktige verdier i det norske samfunnet, men når barna tar valg som foreldrene enten ikke forstår eller er enig i kan dette føre til frustrasjon og konflikt i familien.

Det er klart at det er mye punkter i denne oppgaven som det vil være interessant å forske videre på. Samspillet mellom kjønnsroller og dataspilling, spillernes bruksmønstre, motstridende verdivurderinger og ikke minst familiekonfliktene er bare noen eksempler på emner som det bør forskes mer på. Men denne oppgaven kan forhåpentligvis være med på å kartlegge implikasjonene og konsekvensene av ekstremspilling og kan kanskje fungere som en av flere byggesteiner for videre forskning.

9. Appendiks

9.1 Intervjuguide

Intervju av familien

Antall, type, alder, "stilling i familien", jobb / hva de gjør til daglig

Presenter deg selv

Hvem er du i familien?

Spiller du? Evt hva spiller du?

Hvilket spill spiller spilleren?

Hvor mye spilles det?

Når spilles det mest?

Hva tar opp mest tid?

Er spilleren avhengig?

Hvorfor / hvorfor ikke?

Hva betyr begrepet avhengig for deg?

Husker du hvor du hørte om dataspillavhengighet første gang?

Leser du stoff om dataspillavhengighet?

Ser du program om dataspillavhengighet?

Hva betyr dataspillavhengighet?

Er du bekymret for at spilleren er avhengig?

Har spilleren et mindre rikt liv?

Kunne du tenkt deg å spille?

Har du spilt?

Snakker dere med andre venner/foreldre om problemet?

Er det et samtaleemne i familien?

I storfamilien?

Hvordan snakker spilleren om spillingen?

Hvordan har hverdagen endret seg etter at spillingen begynte?

Middagstider?

Familiesammenkomster?

Lekser?

Arbeid?

Venner?

Er det noe som familien gjorde før som de ikke gjør lenger?

Skjer dette på grunn av dataspillingen?

Oppstår det noen gang en krangel om dataspillingen?

Hva handler krangelen om?

Tidsbruk?

Innhold i spillet?

Konsekvenser?

Er du bekymret for noe ved spillingen?

Hvilke konsekvenser tror du dette kan få?

Langsiktige?

Kortsiktige?

Kan du se noe positivt ved spillingen?

- Hva gjorde spilleren før?

- Hva ønsker du at spilleren heller skulle gjort?

Blir du forstyrret mens du spiller?

Hva skjer da?

Hvem forstyrrer?

Hvorfor forstyrres du?

Har familien noen avtaler rundt spillingen?

- Hva er konsekvensene for familien?

- Spilleren?

- Samfunnet?

Intervju av spilleren

Antall, type, alder, "stilling i familien", jobb / hva de gjør til daglig

Presenter deg selv

Hvem er du i familien?

Hvilke spill spiller du?

Noen andre enn MMO spill?

Hva er din main?

Hvordan spiller du? PvE? PvP? Raid?

Hvor mye spiller du?

Hvor ofte spiller du?

Når på døgnet spiller du?

Hva tar opp mest tid?

Er du avhengig?

Hvorfor / hvorfor ikke?

Hva betyr begrepet avhengig for deg?

Hvordan sammenligner dataspilling med nikotin eller narkotika?

Husker du hvor du hørte om dataspillavhengighet første gang?

Leser du stoff om dataspillavhengighet?

Ser du program om dataspillavhengighet?

Hva ligger i begrepet dataspillavhengighet for deg?

Hvordan har hverdagen endret seg etter at spillingen begynte?

Middagstider?

Familiesammenkomster?

Lekser?

Arbeid?

Venner?

Er det noe som familien gjorde før som de ikke gjør lenger?

Skjer dette på grunn av dataspillingen?

Oppstår det noen gang en krangel om dataspillingen?

Hva handler krangelen om?

Tidsbruk?

Innhold i spillet?

Konsekvenser?

Er du bekymret for noe ved spillingen?

Hvilke konsekvenser tror du dette kan få?

Langsiktige?

Kortsiktige?

Kan du se noe positivt ved spillingen?

Hvis du ikke hadde spilt, hva hadde du gjort da?

Blir du forstyrret mens du spiller?

Hva skjer da?

Hvem forstyrrer?

Hvorfor forstyrres du?

Har familien noen avtaler rundt spillingen?

- Hva er konsekvensene for familien?

- Spilleren?

- Samfunnet?

9.2 Oversikt over informantfamiliene

Pseudonym	Familie nr	Tallkode	Familierolle	Spiller?
Lars	1	1-1	Far	Ja
Trude	1	1-2	Mor	Nei
Markus	2	2-1	Sønn	Ja
Stian	2	2-2	Sønn, eldst	Ja
Sissel	2	2-3	Mor	Ja
Richard	2	2-4	Far	Nei
Mats	4	4-1	Sønn, eldst	Ja
Tor	4	4-2	Far (skilt)	Nei
Elise	4	4-3	Mor (skilt)	Nei

Litteraturliste:

Agdestein, M. (2009). *Skjulte spillere? En studie av kvinner som spiller dataspill*. Masteroppgave i Medievitenskap, Institutt for Informasjon og Medievitenskap. Universitetet i Bergen.

Ahlstrom, M. et.al. (2012). *Me, my Spouse and My Avatar*. Journal of Leisure Research 2012, Vol. 44, No. 1, pp. 1-22. Brigham Young University.

Ask, K. (2011). *Spiller du riktig? Tid, moral og materialitet i domestiseringen av et online dataspill*. Norsk Medietidsskrift, årg. 18, nr. 2, s.140-157. Universitetsforlaget.

Bishop, J. (2006). *Increasing participation in online communities: A framework for human-computer interaction*. Computers in Human Behavior 23 (2007). Elsevier Publishing.

Björk, S. & Holopainen J. (2005). *Patterns in Game Design*. Charles River Media. INC. Massachusetts, USA.

Block, J. J. (2008). *Editorial: Issues for DSM-V: Internet Addiction*. American Journal of Psychiatry 165(3): 306-307.

Bordens, K. S. & Abbott, B. B. (2005). *Research Design and Methods: A process approach*, McGraw Hill. 6.ed.

Bourdieu, P. (1978). *Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste*. Routledge Publishing, London.

boyd, d.m. & Ellison, N.B. (2008). *Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship*. Journal of Computer-Mediated Communication 13 (2008) s. 210-230.

- Brian, D. N. & P. Wiemar-Hastings (2005). *Addiction to the Internet and Online Gaming*. *CyberPsychology and Behavior* 8(2): 110-113.
- Brown, R. I. F. (1991). *Gaming, gambling and other addictive play. Adult play: A reversal theory approach*. J. H. Kerr & M. J. Apter. Amsterdam, Swets & Zeitlinger: 101-118.
- Brown, R. I. F. (1993). *Some contributions of the study of gambling to the study of other addictions. Gambling Behavior and Problem Gambling*. W. R. Eadington & J. Cornelius. Reno, NV, University of Nevada Press: 341-372.
- Byun, S. et al. (2009). *Internet Addiction: Metasynthesis of 1996–2006 Quantitative Research*. *CyberPsychology and Behavior* 12(2): 203-207.
- Bø, T.P. et. al. (2008). *Arbeidstiden - mønstre og utviklingstrekk*. Rapporter 2008/12 Statistisk Sentralbyrå, Oslo–Kongsvinger.
- Castronova, E. (2003). *Theory of the Avatar*. CESifo Working Paper No. 863. Cal State Fullerton, Department of Economics, Fullerton USA.
- Charlton, J. P. & Danforth, I. D. W. (2007). *Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing*. *Computers in Human Behavior* 23(3): 1531-1548.
- Cheung, C.M.K. & Lee, M.K.O. (2010). *A theoretical model of intentional social action in online social networks*. *Decision Support Systems* Volume 49, Issue 1, April 2010, Pages 24–30. Elsevier Publishing.
- Chou, T.J. & Ting, C.C. (2003). *The Role of Flow Experience in Cyber-Game Addiction*. *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR*, Volume 6, Number 6, 2003, © Mary Ann Liebert, Inc.
- Chou, T-J & Ting, C-C (2003). *The Role of Flow Experience in Cyber-Game Addiction*. *CyberPsychology & Behaviour*, 6 (6).

Clegg Smith, K. (2004). "*Electronic Eavesdropping*": The Ethical Issues Involved in Conducting a Virtual Ethnography. *Online Social Research Methods Issues Ethics* (2004), Volume: 7, Publisher: Peter Lang, Pages: 223-238.

Cola, M. & Prario, B. (2012). *New Ways of Consumption: the Audiences of public service media in Italy and Switzerland*. *Media Culture Society* March 2012, 34 (2): 181-194.

Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London England.

Cruea, M. & Park, S.Y (2012). *Gender Disparity in Video Game Usage: A Third-Person Perception-Based Explanation*. *Media Psychology*, Vol. 15, Issue 1, s. 44-67.

Dingwall, R. (1980). *Ethics and Ethnography*. *The Sociological Review*, Volume 28, Issue 4, pages 871–891, November 1980.

Drotner, K. (1999). *Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity*. *Paedagogica Historica*, 35 (3), 593—619

Enevold, J. & Hagström, C. (2009). *Mothers, Play and Everyday Life: Ethnology Meets Game Studies*. *Ethnologia Scandinavica* 2009.

Enevold, J. (2012). *Domesticating Play, Designing Everyday Life: The Practice and Performance of Family Gender, and Gaming*. *Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society*.

Forsyth, D. R. (2006). *Group Dynamics*. Belmont, CA: Wadsworth

Friedman, A., Hartshorne, R., & VanFossen, P. (2010). *Exploring Guild Participation in MMORPGs and Civic Leadership*. In Baek, Y. (Ed.), *Gaming for Classroom-Based Learning: Digital Role Playing as a Motivator of Study*. (pp. 176-204).

- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Middlesex: The Pelican Books.
- Griffiths, M.D. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10, 191–197.
- Griffiths, M.D. (2010). *Online video gaming: What should educational psychologists know?* *Educational Psychology in Practice* 26(1): 35---40.
- Griffiths, M.D. & Meredith A. (2009). *Videogame Addiction and its Treatments*. *Journal of Contemporary Psychotherapy* 39(4): 247-253.
- Grohol, J. M. (1999). *Too Much Time Online: Internet Addiction or Healthy Social Interactions?* *CyberPsychology and Behavior*, 2(5): 395-401.
- Hansen, A. et al (1998). *"Mass Communication Research Methods."* Sage Publications.
- Hine, C. (2005). *Virtual methods: issues in social research on the Internet*. Berg Publisher, New York.
- Isabella, S. (2007). *Ethnography of Online Role-Playing Games: The Role of Virtual and Real Contest in the Construction of the Field*. *Forsum: Qualitative Social Research*, Vol. 8, Issue 3, Art. 36, September 2007.
- Karlsen, F. (2001). *Dataspill og Vold: En kvalitativ analyse av voldselementer i dataspill*. Statens Filmtilsyn.
- Karlsen, F. (2009). *Emergent perspectives on multiplayer online games: A study of Discworld and World of Warcraft*. University of Oslo, Oslo.
- Karlsen, F. (2011). *Theorycrafting: From collective intelligence to intrinsic satisfaction*. *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*.
- Kvale, S. (1994). *Ten standard Objections to Qualitative Research Interviews*. *Journal of Phenomenological Psychology*, 25 (2), 147-173(27).

- Kvale, S. and Brinkmann, S. (2009). *Interviews: Learning the Craft of Qualitative Research Interviewing*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Lee, Y-H. & Lin, H. (2011). *Gaming is my work: Identity work in internet hobbyist game workers*. *Work, Employment and Society* 25 (3) 451–467. Sage Publications.
- Livingstone, S. M. (2002). *Young people and new media: childhood and the changing media environment*. London: Sage.
- Livingstone, S. M. et. al. (2011). *EU Kids Online II*. [URL: www.eukidsonline.net]
- Maagerø, E. & Simonsen, B. (2005). *Norway: Society and Culture*. Portal Books (Portal Forlag). Kristiansand. Norway.
- Markham, A. N. (2004). The Methods, Politics and Ethics of Representation in Online Ethnography. *Handbook of Qualitative Research*, Chapter 31.
- Marmarou et.al. (2005). Diagnosis and management of idiopathic normal-pressure hydrocephalus. *Journal of Neurosurgery* 102, 987–997. Richmond Virginia.
- Merriam, S.B. (2002). *Introduction to Qualitative Research*. Jossey-Bass, San Francisco, CA.
- Mitzner et.al. (2011). Proposed Changes to the DSM-V Classification of Pathological Gambling. *Journal of Gambling Studies* (2011) 27:517–521.
- Mortensen, T. E. (2003). Pleasures of the player: flow and control in online games. *Department of Humanistic Informatics*, Faculty of Media and Journalism. Volda University College.
- Nielsen, A.C.E. (2005). *Trends in the Development of Norwegian Childhood*. Kap 10 i Maagerø, E. & Simonsen, B. (2005). *Norway: Society and Culture*. Portal Books (Portal Forlag). Kristiansand. Norway.

Paccagnella, L. (1997). *Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities*. Journal of Computer-Mediated Communication, Volume 3, Issue 1, page 0, June 1997.

Perry, A. (2012). *Women and Video Games: Pigeonholing the Past*. Scripps Senior Theses. Paper 135. Claremont College.

Pies, R. (2009). *Should DSM-V Designate "Internet Addiction" a Mental Disorder?* Journal of Psychiatry (Edgemont) 6 (2) 31–37.

Robinson, T.N. (2001). *Television Viewing and Childhood Obesity*. Pediatric Clinics of North America, 48 (4).

Roper, B. W. (1978). *Changing Public Attitudes towards Television and Other Media 1959 - 1976*. COMM. (Sankt Augustin) 4, 220-238.

Rosier, K & Pearce, C. (2011). *Doing gender versus playing gender in online worlds: Masculinity and femininity in Second Life and Guild Wars*. Journal of Gaming & Virtual Worlds, Volume 3, Number 2, 15 July 2011 , pp. 125-144(20).

Schrøder, K. et al. (2003). *"Researching Audiences."* New York: Oxford University Press.

Sexton, R.L. et. al (2006). *Patterns of Illicit Methamphetamine Production ("Cooking") and Associated Risks in the Rural South: An Ethnographic Exploration*. Journal of Drug Issues October 2006 vol. 36 no. 4 853-876. Sage Publications.

Shaw, A. (2011). *Do You Identify as a gamer? Gender, race, sexuality and gamer identity*. New Media Society 14 (1) 28-44. Sage Publication.

Sheldon, R. G. et.al. (1997). *Youth Gangs in American Society*. The Wadsworth Contemporary Issues in Crime and Justice Series, Wadsworth Publishing, United States.

- Silverman, D. (2006). "*Ethnography and observation*" in *Interpreting Qualitative Data*, Sage, Chapter 3.
- Silverstone, R. & Haddon, L. (1996). *Design and the Domestication of ICTs: Technical Change and Everyday Life*. I Silverstone, R. and Mansell, R (1996) (eds) *Communication by Design. The Politics of Information and Communication Technologies*, Oxford University Press, Oxford.
- Silverstone, R. & Hirsch, E. (1992). *Consuming Technologies : Media and information in domestic spaces*. London/New York: Routledge
- Silverstone, R. (1992). *Consuming Technologies : Media and information in domestic spaces*. London/New York: Routledge.
- Stenseng, F. (2008). *The Two Faces of Leisure Activity Engagement: Harmonious and Obsessive Passion in Relation to Intrapersonal Conflict and Life Domain Outcomes*. *Leisure Sciences* 30(5): 465 481.
- Sveningsson, M. (2012). 'Pity There's So Few Girls!' *Attitudes to Female Participation in a Swedish Gaming Context*. *Computer Games and New Media Cultures* 2012, Part 4, 425-441.
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game cultures*. London: The MIT Press.
- Tronstad, R. (2008). "*Character Identification in World of Warcraft: The Relationship between Capacity and Appearance*." kap 12 i *Digital Culture, Play, and Identity : A Critical Anthology of World of Warcraft Research*. By Hilde Corneliussen and Jill Walker. New York: MIT P, 2008.
- Vorder, P. (2004). *Enjoyment: At the Heart of Media Entertainment*. *Communication Theory*, 14, 388-408. International Communication Association.
- Webster, J.G & Ksiazek, T.B. (2012). *The Dynamics of Audience Fragmentation: Public Attention in an Age of Digital Media*. *Journal of Communication*, 62 (1): 39–56.

Wood, R. T. A. (2006). *Problems with the Concept of Video Game Addiction: Some Case Study Examples*. International Journal of Mental Health Addiction 6: 169-178.

Yellowless, P. M. & Marks, S. (2007). *Problematic Internet use or Internet addiction?* Computers in Human Behavior 23: 1447-1453.

Young, K. S. (1998). *Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder*. CyberPsychology and Behavior 1(3): 237-244.